LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

15F
Super Nintendo
Nes - Game Boy

JUILLET 1994 - N°24

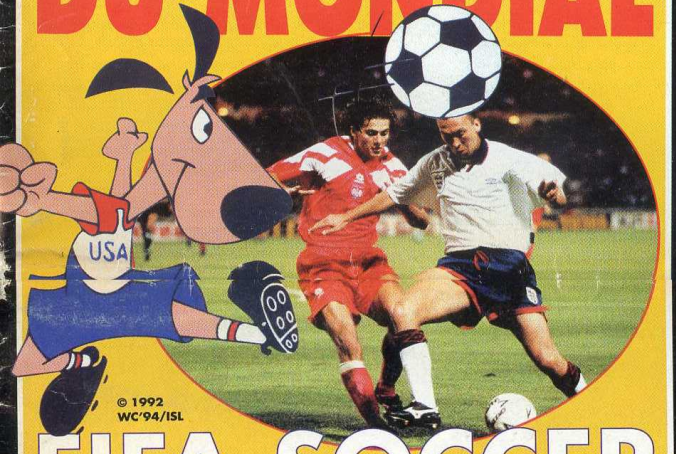
BANZAI

En test : Mystic Quest, Les Schtroumpfs, Hyper V-Ball, Wolfenstein 3D... News : Super Street Fighter 2...

CADEAU
LES TATOUS DE
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

DBZ 2
LA REVANCHE

FINALE DU MONDIAL



FIFA SOCCER CONTRE WorldCup USA 94

DEHORS MARIO VIVE WARIO !

Pourquoi chercher ailleurs ?! On trouve tout sur le

3615 KONSOL

Soluces, Trucs et Astuces, dialogue avec la rédaction, les PA...

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 S
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 22.50 FF

M 4485 - 24 - 15,00 F

JUIL 94 - N°24

HAUTEFEUILLE - © 1993 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. - * 2.19 F/min.

ClayFighter

DEUX JOUEURS C'EST 2 FOIS MIEUX

MEGA SON

16 MEGA • 16 MEGA • 16 MEGA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Interplay

Tout droit sorti d'un univers de pâte à modeler délirant, voici ClayFighter :
12 combattants tous plus fous les uns que les autres, des tonnes de coups secrets encore jamais vus sur Super Nintendo, des prises à vous clouer sur place, un nombre de niveaux ahurissant...
Et côté image et son, là aussi, attendez vous au mega choc !

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*

ocean

T'ES PRIS AU JEU

Des coups à se tordre de rire !

Sommaire

AVIS AUX LECTEURS ! NE RATEZ PAS, LE MOIS PROCHAIN, LA NOUVELLE FORMULE DE BANZZAÏ !!

4-7 TOUTE L'ACTU DU MOIS
8 FIFA SOCCER (Super Nintendo)
12 DRAGON BALL Z 2 (Super Nintendo)

ET LES TESTS DU MOIS : World Cup USA 94 (Snin), Mystic Quest (Snin), lLes Schtroumpfs (Snin), Hyper V-Ball (Snin), Wolfenstein 3D (Snin), Megaman 5 (Nes), Battletoads Double Dragon (Game Boy), Warioland (GB).

37 LES TRUCS & ASTUCES
38 LES PETITES ANNONCES
39 LES TECHNIQUES ULTIMES
STREET FIGHTER 2 TURBO (Dhalsim)

Edito

Pas de blague ! Dites-moi que vous le savez ? Quoi, vous ne savez pas encore que Dragon Ball Z 2 sort, ce mois-ci, sur la Super Nintendo ! Que la honte vous emporte au Congo ! Heureusement qu'on est là ! Eh oui, à la rédac' on vous a concocté un test aux p'tits oignons : cinq pages de DBZ 2, rien que pour vos mirettes... Ne vous inquiétez pas, il y en a aussi pour les autres. Ceux qui aiment les simus, les jeux de plates-formes, les beat'em up... Alors par ordre d'arrivée dans vot' canard favori : FIFA Soccer, le hit d'EA Sports ; World Cup USA 94, la simu officielle de la Coupe du Monde ; Mystic Quest ; les schtroumpfs... Et zut, vous n'avez qu'à le feuilleter votre journal ! Bon, maintenant lisez bien les lignes qui suivent, elles sont de la plus grande importance... Alors voilà, cela fait maintenant deux ans que vous lisez Banzzaï, que vous retrouvez tous les mois vos rubriques préférées... Eh bien on a décidé de changer la forme du magazine ! Dès le prochain numéro, Banzzaï change de look... En attendant, je vous souhaite une bonne lecture du dernier grand format... et comme d'habitude, si vous êtes coincé dans un jeu... 3615 Konsol* ! *(1,27 francs la minute)

Banzzaï

3615 KONSOL*

Toutes les soluces
Tous les Trucs
& Astuces !

EQUINOX

SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

ALADDIN
YOUNG MERLIN
NBA JAM
ZELDA 3
DESERT STRIKE
etc...

également par téléphone:
36 70 53 89**

Éditeur PRESSIMAGE * 1,27F/mn ** 8,76F l'appel puis 2,19F/mn

© 1993 LucasArts Entertainment Company. The Empire Strikes Back is a registered trademark of Lucasfilm Ltd.

le courrier des Lecteurs

Salut à tous
Tudiou ! Mais oui mais oui, l'école est finie... on va pouvoir lézarder et se bronzer peinard sans penser à autre chose qu'à rien faire. Coincer la bulle, moi j'trouve ça rudement bate ! Ajoutez là-dessus une Game Boy, des piles neuves et Monster Max et le bonheur de Djabouni sera complet. J'en profite pour vous souhaiter à tous d'excellentes vacances. Faites tout de même gaffe à la couche d'ozone. Paraîtrait qu'elle est pleine de trous...

LEtTre du Mois

L'EST OUF LE GARS !

Cher Djabouni,
Je m'appelle Philippe et j'ai quelques questions à te poser...

Est-ce vrai que les cartouches de jeux Game Gear entrent dans la Game Boy ? Si oui, est-ce dangereux ?

Ma foi oui, c'est vrai... à condition d'utiliser un marteau ou de frapper dessus avec ses petits poings. Blague à part, c'est totalement impossible et surtout - pas recommandé du tout ! Ces deux standards, comme on peut s'en douter, sont incompatibles. De toutes façons, les cartouches Game Gear sont trop larges pour s'encastrer dans la Game Boy. La preuve : lobotomisé comme je suis, j'ai essayé !

D'après une de mes connaissances, il serait possible de raccorder la Game Boy sur la télévision. Est-ce vrai ?

Affirmatif ! Il est effectivement possible de raccorder la Game Boy sur n'importe quel TV grâce au Demo Boy fournit par Nintendo aux professionnels que nous sommes ! Le Demo Boy nous permet de faire les « captures » d'écrans pour illustrer nos pages de tests. C'est un transcodeur qui a pour mission de transformer le signal émis par la Game Boy en signal compréhensible pour la TV (Pal/Secam/NTSC). Enfin, le Demo Boy n'est pas disponible pour le grand public. De toutes façons, quel en serait l'intérêt... pour une portable ?

Quel manette turbo me conseilles-tu ?

Les Asciipads sont d'excellentes manettes. En plus elles sont costauds !

Philippe Brouckaert, Bruxelles.

CODES WANTED !

Salut à toute l'équipe de Banzzaï !

En ce moment, je passe mon temps sur ma Super Nintendo à jouer à Pilotwings. Ce jeu est assez dément mais malheureusement je ne dépasse pas le deuxième niveau Glurp, c'est pas évident ! Pourriez-vous me révéler les codes qui suivent ?

Bien sûr ! Je te les révèle bien volontiers. Note juste que tu as oublié de me laisser ton nom et tes coordonnées... Pour toi et pour les autres qui ont de l'eau dans le crâne - pensez absolument à me laisser vos coordonnées à la fin de vos questions et non pas sur l'enveloppe, car le plus souvent je les jette sauvagement à la poubelle... Hop-là !

Niveau 3 : 520771
Niveau 4 : 108048
Niveau 5 : 400718
Niveau 6 : 773224
Niveau 7 : 165411
Niveau 8 : 760357
Niveau 9 : 882943

Lecteur Inconnu.

GAME BOY MANIA !

Salut Djabouni,
Ton mag est top mais il serait encore plus génial s'il incorporait plus de tests de jeux Game Boy. Arrêtons là les bavardages et passons aux questions :

Pourrais-tu faire le plan du niveau 6 de Zelda Game Boy ?

Heu... nan, désolé mon p'tit Vincent. Premièrement, je ne suis pas un spécialiste de Zelda Game Boy. Et deuxièmement, un plan n'aurait pas sa place dans les colonnes du courrier. Mais ne désespère pas, car j'ai entendu dire que la solution complète de Zelda serait sur le point d'être disponible sur notre serveur Minitel. Courant juillet je crois !? Tu sais ce qu'il te reste à faire.

Quant aux tests de jeux Game Boy, je reconnais qu'ils sont moins nombreux que les tests Super Nintendo. Tu remarqueras, malgré tout, que l'on ne manque pas de tester les meilleures sorties (Megaman, Zelda, Mario 2...). Comprends aussi, que pour de simples raisons d'esthétisme, nous favorisons les tests un tantinet plus colorés. Ce mois-ci, tu as droit à deux bô tests Game Boy : Warioland et Battletoads Double Dragons. C'est Byzance !

Pourrais-tu aussi mon p'tit Djabouni, me dire quels sont les meilleurs jeux d'aventure sur Game Boy ?

Outre Zelda qui ne se présente plus... (« Yo man, the power is in yours hands... »), tu as aussi entre autres, la série des Final Fantasy, Monster Max de Titus (excellentissime) et Gargoyle's Quest. Avec ces quelques titres, te voilà paré pour un bon paquet d'heures de jeu.

Vincent Merlet, 30 Nimes.

SECOUEZ LUI LE BULBE !

Salut Djabouni !!
J'aimerais tester tes connaissances pour savoir si tu mérites ton titre de Roi du Courrier ! Seras-tu capable de répondre sans fautes à mes mégas questions ? Allez, c'est parti - secoue ton bulbe Djabou !! (NDLR : accrochez-vous ça va être dur de le reveiller aujourd'hui !)

A quand le test complet de Secret Of Mana ?

Secret of Mana n'est pour l'instant disponible qu'en import japonais... Mais Ocean et Nintendo sont sur les rangs pour acquérir la licence de cet excellent jeu de Square Soft. Peut-être sera-t-il officiellement distribué en France vers la fin de l'année. Son test ne saurait donc tarder...

Y aura-t-il un second volet à Zelda sur Super Nintendo ?

Il n'y aura vraissemblablement pas de suite à Zelda sur Super Nintendo. Mais quelques bruits de couloir laissent entendre qu'une compilation regroupant les différentes versions de Zelda (SNIN/Nes/GB) serait sur le point de voir le jour sur Super Nintendo. Son nom de code : Zelda Collection. Zelda 2 est par contre prévu pour 1995 sur la future Reality...

Est-ce que le jeu North and South sorti sur Nes est prévu sur Super Nintendo ?

Je n'est pas entendu parlé d'une telle conversion. Mais bon, t'as raison ça serait chouette de voir les «Yankee» se taper dessus !

A quant la sortie de Maniac Mansion sur Super Nintendo ?

Idem - pas prévu au programme. Mais t'as vraiment des idées bizarres, toi !

Warrior Of Fate est-il déjà sorti sur Super Nintendo ? Si oui, où puis-je me le procurer ?

Warrior Of Fate n'est sorti qu'en Arcade. Si tu tiens absolument à te le procurer, je ne vois qu'une seule solution : achète-toi l'Overgame Machine proposée par la société Game Zone (49 23 64 33). L'O.M. (ne confondez pas avec le Club de foot) est une console au standard Jamma qui permet de faire tourner les cartes d'Arcade sur n'importe quelle télé. Le prix de l'Overgame est très abordable (environ 1500 frs). Les cartes Jamma sont par contre nettement plus chères (entre 500 et 10.000 frs, voir plus pour les jeux très récents...). Voilà !

Luke Skywalker, Izeure, Planète Tatooine !

EXPRESS

Bruits de couloir...

Le Project Reality n'étant pas attendu avant la fin de 1995, Nintendo semblait pris de vitesse par la Saturn de Sega et la poussée de nouveaux concurrents comme Atari ou Sony. Nintendo a récemment réagit et annonce à la surprise générale une console architecturée autours d'un processeur 32-Bit. Et ceci pour la fin de l'année 1994 ou début 1995 au Japon (cf Banzzaï N°23). Selon la rumeur, il semblerait que NEC et Nintendo soient en ce moment même en pleine négociation... NEC aurait déjà conceptualisé la machine idéale et se chargerait de la produire en série, tandis que Nintendo fort de son implantation sur les cinq continents, aurait pour charge de distribuer la console... On vous tient au courant !

UNE AFFAIRE QUI MARCHE

Pour célébrer une année de réussite : 1,3 millions de «Street Fighter II Turbo» vendus rien qu'au Japon, Capcom a pris part au carnaval d'Osaka avec un énorme char représentant un petit château. Et sur ce château se tenaient devinez qui ? - les seize valeureux guerriers de Super Street Fighter 2 Turbo !

Les 1ers jeux Reality

Nintendo Japon a officiellement annoncé la préparation de quatre jeux Reality prévus pour le mois de septembre 1995 : Super Mario 5 doté de 300 niveaux et entre 50 et 80 megs de mémoire. Zelda 4 approximativement 50 fois plus important que Zelda Part 3 et pour finir, F-Zero 2 et Metroïd qui seront des cartouches de 100 megs chacune !

UBI Soft signe avec Vivid Image

UBI Soft, leader français de l'édition de jeux vidéo, vient de signer un accord mondial avec la célèbre société anglaise de développement, Vivid Image. Ce contrat de 10 millions de francs, garantit à UBI Soft l'exclusivité de l'édition des produits Vivid Image, pour une durée de 2 ans. Les futurs jeux sont destinés à la Super Nintendo, la Megadrive et aux lecteurs CD Rom. Vivid Image, créée en 1988 et dirigée par Mevlut Dinc, est à l'origine de jeux qui ne manquèrent pas en leur temps, de faire parler d'eux sur Amiga : Hammerfist, Time Machine, First Samouraï et Second Samouraï. Espérons que cet accord fera naître, cette fois-ci, sur console des jeux d'une égale qualité !

L'HEURE EST AUX ALLIANCES

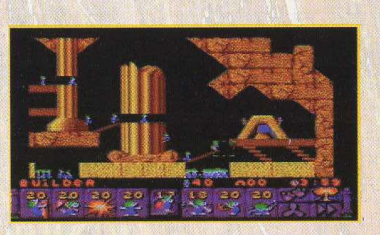
Au dernier ECTS de Londres, Time Warner Interactive, Atari et Tengen ont annoncé qu'ils regroupaient leurs compétences sous une seule entité : Time Warner Interactive. Les futurs produits issus de ce partenariat à trois seront développés sur tous formats : arcade, cartouches, CD-ROM et applications vers la télévision (?). Ces softs aborderont une gamme de thèmes aux horizons très différents : éducation, musique, jeux, etc. Avec cette alliance, Time Warner Interactive se dote aujourd'hui d'un savoir-faire technologique commercial et marketing qui devrait lui assurer une place prépondérante sur le marché international des loisirs interactifs (belle démonstration marketing) !

Aah...

Lemmings 2

Râââh lovely ! J'imagine que vous connaissez déjà tous les Lemmings - ces étranges bestioles vivant dans les terriers des régions boréales (véridique) et qui donnent du fil à retordre aux possesseurs de la Super Nintendo, depuis environ deux ans !? Eh bien voici annoncé par Psygnosis, le numéro 2 d'une série qui ne s'arrêtera sûrement pas en si bon chemin. La recette est quasiment la même : il est toujours question d'amener à bon port le maximum possible de ces petits rongeurs, sans qu'ils se fassent scalper, écrabouiller, volatiliser, noyer, cramer ou écarteler. Mais cette fois-ci, une ribambelle de nouvelles options apporte un air nouveau à un concept déjà éprouvé par de nombreuses années de service sur tous supports (Amiga/ST/PC/Mac...). Chaque niveau de Lemmings 2 aborde un thème qui lui est propre et auquel correspondent des options biens spécifiques : vous pourrez parfois nager, lancer des grappins, skier, utiliser des trampolines et même voler... Une chose est sûre,je prévois d'ores et déjà quelques nuits blanches lors de sa sortie ! Son test est prévu pour le numéro d'octobre prochain.

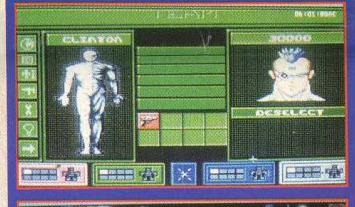
● **Editeur : Psygnosis - Sortie : octobre**



Syndicate

Youplaboum ! Quelle ne fut pas ma joie lorsque j'appris la conversion de Syndicate sur Super Nintendo. Ce hit de l'été dernier sur Amiga et PC est en passe de le devenir aussi sur la 16-Bit. Pour vous mettre dans l'ambiance sachez que le jeu se déroule dans un futur plus ou moins proche, avec une ambiance qui n'est pas s'en rappeler Blade Runner. Le monde est alors dominé par des syndicats rivaux sans scrupules. Les taxes (mirobolantes) payés par les populations des différents territoires servent à financer les recherches en armement de chacun des syndicats. Comme par hasard, vous êtes le parrain d'un syndicat naissant, dont la seule optique est la domination du monde. Vous dirigez 4 cyborgs bourrés d'innombrables armes qu'ils peuvent, par ailleurs, changer à tout moment. Une cinquantaine de missions (différentes des versions micros) vous attendent avec des objectifs bien définis : trucider un général ennemi, convaincre des chercheurs de rejoindre votre syndicat, escorter un de vos alliés, délivrer un prisonnier, infiltrer et détruire des engins adverses, etc. Bref, Syndicate est une véritable « simulation d'agents secrets » qui mélange habilement action, stratégie et gestion. A surveiller à sa sortie !!!

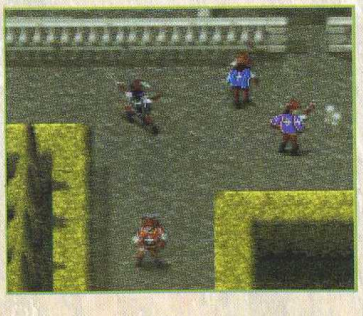
● **Editeur : Electronic Arts**
Sortie : fin d'année



Les trois Mousquetaires

Tout le monde connaît de près ou de loin le roman d'Alexandre Dumas, les 3 mousquetaires. Apparemment les gars de Loriciel aussi ! Ils nous proposent son adaptation, sur Super Nintendo, avec la possibilité de jouer à 4 en même temps. Chacun des joueurs choisit son mousquetaire préféré : Athos, Portos, Aramis ou D'Artagnant. Il s'agit en fait d'un jeu d'action / aventure / rôle, non linéaire : on choisit directement sur la carte l'endroit où l'on veut se rendre tout en gardant à l'œil les déplacements des ennemis. Au fur et à mesure de la progression, on acquière de nouveaux équipements (armes et protections) grâce aux nombreuses boutiques disséminées tout au long du parcours. Dans les phases d'action pure, on se croirait dans Chaos Engine ou Pocky et Rocky avec des séquences 3D. Apparemment, la diversité proposée joue en faveur de ce jeu. Affaire à suivre...

● **Editeur : Loriciel**
Sortie : été



The Pirates of Dark Water

Le monde aquatique est menacé par d'étranges marées noires qui engloutissent tout sur leur passage. Le jeune Ren, vaillant héritier du trône, Ioz et Tula décident de partir en haute mer à la recherche des trésors de Rule. Mais vous n'êtes pas seul sur le coup. Bloth le pirate, pas bête le bougre, lance ses armées de pirates et de monstres assoiffés de violence, d'île en île. Son but - rattraper nos trois frêles héros et mettre la main sur le butin. Voici la trame de l'histoire ! Que dire d'autres... parties à deux en simultané... jeu d'action et de pure baston... choix de deux niveau de difficulté... inspiré du dessin animé de Hanna Barbera, « le tourbillon noir ». Voila, vous savez tout.

● **Editeur : Sunsoft**
Sortie : été

lits

Actraiser 2

Bien longtemps après la sortie d'Actraiser, premier du nom, Ludi Games décide enfin de sortir le deuxième épisode (sorti il y a quand même un bon bout de temps outre-Manche). La différence primordiale entre les deux versions tient en l'absence du mode aventure qui ajoutait un gros plus à Actraiser premier du nom. Maintenant, c'est du combat du début jusqu'à la fin : «lattage» de boss, «évitage» de pièges et «cassage» d'ennemis ! Tout cela dans une ambiance merveilleuse et avec des graphismes somptueux qui changent complètement d'un niveau à l'autre. On doit les géniales musiques qui agrémentent le jeu au génial Yuzo Koshiro : de magnifiques compositions aux sons féeriques qui n'ont rien à voir, malgré ce que l'on peut lire dans la presse concurrente, avec de la techno. Quoi qu'il en soit, Actraiser 2 est un jeu d'arcade fabuleux, malheureusement un ton en dessous de la première version !

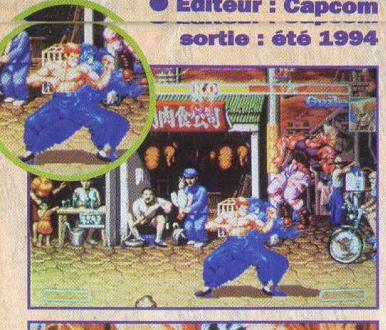
● **Editeur : Emix - Sortie : octobre**

Super Street Fighter 2 Turbo

Les murs ont des oreilles... David Taborda aussi. Notre reporter de choc, alias le Street Fighter de l'apocalypse confirme LA nouvelle du siècle : l'arrivée de Super Street Fighter 2 Turbo le 25 juin 1994 (au Japon) sur Super Nintendo. Hourra me direz-vous ? Moi je dirais plutôt Super ! En effet, ce tout dernier hit de l'arcade n'apporte pas seulement 10% de changement par rapport à la version précédente, mais environ 25 à 30 coups spéciaux nouveaux, 35 coups normaux, une vitesse de jeu accélérée, un nouveau boss final et enfin, de superbes coups spéciaux pour chacun des combattants (16 maintenant !). Je m'explique : en faisant vos coups spéciaux, vous remplissez une jauge située en bas de l'écran. Quand elle atteint son maximum, vous pouvez effectuer le super coup spécial. A cet instant, l'action s'arrête un dixième de seconde, puis repart. Vous voyez alors votre combattant faire son super coup, accompagné d'un effet de rémanence. Si vous faites mouche, vous retirez la moitié de l'énergie adverse. Voilà donc un aspect du jeu à ne pas négligé, qui s'avère être très important dans les combats ! J'ouvre une petite parenthèse sur le boss final : il ne s'appelle pas Sheng Long mais Akuma. Il est le frère du maître de Ryu et Ken. Il fait son apparition dans le tournoi pour vous démolir... Comme dit le proverbe, un homme averti en vaut deux !

Soyez donc très patient et économisez un max, car le jeu risque d'approcher les 900 francs (cartouche 32 mégas !).

● **Editeur : Capcom**
sortie : été 1994



SUPER METROID

Dans ce jeu au contexte futuriste, vous jouez un chasseur de primes interstellaire à la poursuite du sinistre Mother Brain. Ses sbires ont volé le dernier Metroïd - bombe thermonucléaire - qui, entre de mauvaises mains, pourrait causer de sales dégâts. Votre mission est bien évidemment de retrouver ce précieux Metroïd et vous devrez pour ceci traverser de nombreux mondes et affronter une multitude d'ennemis (et boss) à l'aide de votre rayon givrant et de vos bottes spéciales... Pour s'en sortir, le joueur doit combiner ses armes et trouver les bonnes combinaisons. Bref, Super Metroïd est un jeu d'action à un joueur, en vue de côté avec des cavernes secrètes à découvrir.

● **Editeur : Nintendo**
Sortie : juillet

LOCK ON : ET SI ON SE FAISAIT LA GUEGUERRE...

Peut-être avez-vous déjà entendu parlé du Paintball. Vous avez en main un pistolet qui lance des boules de peintures et votre but est bien entendu de cartonner vos petits copains. Inconvénients du jeu, les pistolets sont relativement chers et vous risquez de finir une partie avec quelques hématomes en raison de la force de projection des boules !!! Aujourd'hui, adieux bleus, bosses et autres sympathiques bobos... Sega et Bandai ont pensé à vous ! En effet, le Lock On Bazooka reprend le même principe avec comme avantage que votre pistolet émet un rayon infrarouge d'une portée de 40 mètres quand vous tirez (donc sans danger). Capté (si vous visez juste) par la visière que porte votre adversaire. Si vous êtes touché, un "Bip" se fait entendre et vous perdez un point de vie. Vous visualisez constamment vos points de vie dans la lunette placée devant votre œil droit. Bref, vous pouvez organiser de véritables combats entre équipes et vous tirez dessus jusqu'à épuisement des piles ! Le casque et le pétard sont vendus autour de 300 francs.

EXPRESS

Le Livre de la Jungle

Quelques mots en passant pour vous prévenir de la sortie prochaine du Livre de la Jungle sur les trois consoles Nintendo. La version 16 bit est à mon avis de loin la meilleure qui m'ait été donnée de voir. Le sprite de Mowgli est énorme et son animation très fluide. Graphiquement, c'est pas mal non plus avec des couleurs qui explosent littéralement à l'écran... Bref, Virgin fait mouche une nouvelle fois en nous pondant un jeu de plates-formes qui fera sans aucun doute référence.

● **Editeur : Virgin**
Sortie : juillet

PETITION POUR LES NIPPONS

Les associations Nibble, Setsumei et le magasin Satori lancent une pétition pour une meilleure « japanimation » en France. Pour que soit enfin diffusée sur nos chaînes nationales l'intégralité des œuvres japonaises en version originale.

Dixit Mistoufl : *« Nous en avons assez de voir toujours les mêmes dessins animés sur nos chaînes de télévisions (en particulier sur TF1). Nous voulons une plus grande diversité, des versions intégrales non censurées et diffusées en versions originales sous-titrées afin de rester le plus fidèle possible à l'esprit des auteurs. La diffusion vidéo doit être plus accessible au grand public pour qu'enfin s'arrête l'illicite chasse aux copies pirates ».*

Si vous êtes aussi des fondus de dessins animés, de films d'animation et de diverses séries japonaises, écrivez à Mistoufl - Banzzaï 5/7 rue Raspail, 93100 Montreuil. Il vous enverra par retour de courrier, un formulaire de pétition. Le message est passé !

AFFAIRE À FAIRE

Pour ceux que les musiques de jeu ne laissent pas indifférents. Nous proposons en vente par correspondance le CD laser «Psygnotic - Soundtracks Volume 1» - ze compilation des meilleures musiques des productions de Psygnosis. A savoir : les versions retravaillées, relookées, remixées et rehousées de Shadow of the Beast 2, Lemmings 2, Puggsy, Steel Splinters, Scavenger 4 et Dracula. Et tout ça pour combien ? Pour moins de 80 francs. Une misère !

RECAPITULONS !

☐ **Oui**, je suis bluffé par ce prix incroyablement attractif et je ne peux m'empêcher de vous commander par chèque à l'ordre de PRESSIMAGE mon « CD Psygnotic », pour la modique et insignifiante somme de 79 francs. Chèque en échange duquel Pressimage s'engage après réception à me faire parvenir mon joli CD dans un délai maximum ne dépassant pas 3 semaines.

☐ **Oui**, tout pareil qu'au-dessus, mais je paye par mandat-lettre.

La Boutique Pressimage - CD Psygnotic
210 Rue du Faubourg St Martin
75010 Paris

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : .....

Ville : .....

EXPRESS

Brett Hull Hockey

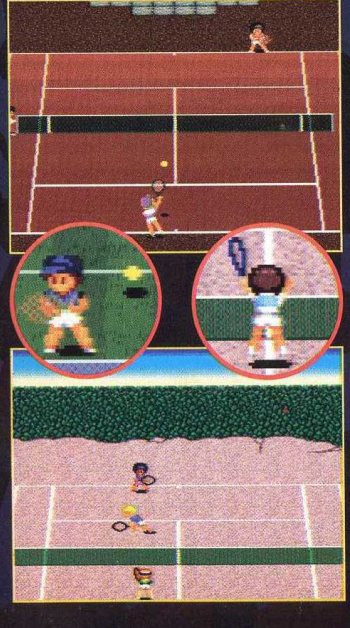
La première simu de hockey d'Accolade sur Super Nintendo, nous arrive à grands pas. Prévue courant juin, cette cartouche propose différents modes de jeu : la "short season" avec 11 rencontres, la "half" et la "full season" avec respectivement 42 et 84 matchs. Bien entendu, de véritables joueurs de hockey (dont Brett Hull) ont été filmés puis digitalisés pour parfaire le réalisme des déplacements...

● Editeur : Accolade
Sortie : disponible

Virgin avec les «Enfants de la Terre»

Le 18 juillet prochain sortira en France Smash Tennis de Virgin, qui comme son nom l'indique... est une simulation du noble art des frères Coubertin. Une partie de la vente du jeu ira aux «Enfants de le Terre», l'Association de Marie-Claire et Yannick Noah. Cette association se consacre depuis déjà plusieurs années aux enfants les plus démunis, en leur offrant leur amour et un toit pour dormir. Trois maisons accueillent régulièrement une cinquantaine d'enfants en France : à Morainville en Normandie, à Eyne en Cerdagne et à Castets dans les Landes. Mais l'action des Enfants de la Terre ne s'arrêtent pas à nos frontières : en Roumanie, devant le désarroi et le nombre croissant d'enfants abandonnés, un orphelinat de fortune a été monté. Et de nombreuses autres actions sont développées en Somalie, au Liban, au Cameroun ainsi qu'au Tchad. Si l'idée d'aider des copains vous titille, envoyez vos dons aux Enfants de la Terre, B.P 30, 78860 St Nom La Bretèche (Tél : 34.62.07.07). Dans tous les cas... achetez Smash Tennis ! En plus des neuf courts dotés chacun d'animations spécifiques en arrière-plan, Smash Tennis accepte le Multitap. Une B.A... on en fait pas tous les jours !

Editeur : Namco
Sortie : juillet

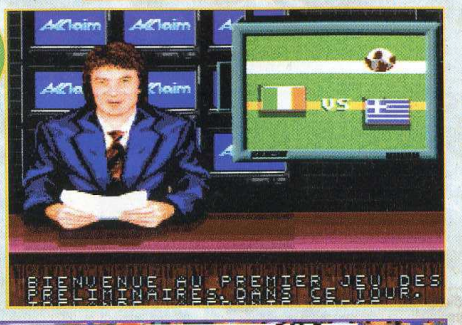


PSG CHAMPIONS

Vous allez me dire : encore un jeu de foot sur Megadrive et Super Nintendo !!! Ben oui... mais celui-ci est parrainé par le PSG et aujourd'hui, le Paris Saint-Germain est Champion de France. Alors comme c'est toujours intéressant d'avoir l'avis de champions, j'ai pris mon p'tit appareil photo, mon bloc-notes et je suis parti les rencontrer à l'entraînement, histoire d'obtenir quelques impressions à chaud. Premier problème à l'arrivée : ils s'entraînaient... il m'a donc fallu patienter une bonne heure. A leur sortie du terrain, deuxième problème : les supporters. Ils étaient nombreux et vigoureux les bougres. Difficile de se frayer un passage... Enfin, après avoir joué des coudes et collé quelques pains, j'ai enfin réussi à attraper au vol Joël Bats (le poète et ex-gardien de but de l'équipe de France) qui, n'ayant pas vu le jeu m'a simplement dit : "ce jeu va nous rapprocher encore un peu plus de nos plus fervents supporters, les jeunes, ce qui fait toujours plaisir car nous leurs devons beaucoup. Espérons tout de même que le jeu soit à la hauteur...". A la hauteur, le jeu l'est certainement même si la réalisation n'a rien de révolutionnaire. Toutes les règles du football et les coups (bicyclettes, reprises de volée, têtes plongeantes...) sont au menu, 32 équipes internationales sont disponibles pour jouer la Coupe du Monde, une fonction "ralenti" vous permet même de revoir les moments forts d'un match... de quoi se faire plaisir...

● Editeur : Acclaim - Sortie : disponible

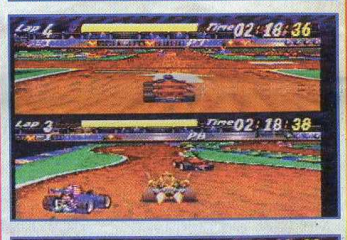
Eh oui, notre cher reporter à une peur bleu des footballeurs, alors pour se protéger lorsqu'il les interview, il se balade dans une cage !



Street Racer

Ludi Games nous prépare une simu de Karting pour le mois d'octobre. Nous n'avons encore que peu d'informations car le jeu n'est pas encore tout à fait finalisé. Mais d'après les premières photos que nous vous révélons, ce jeu à l'air plus que prometteur ! Street Racer utilise le mode 7 et se joue, soit en solo avec des concurrents gérés par la console, soit à deux en simultané sur un écran « splitté ». Les programmeurs ont choisi de ne favoriser ni le coté arcade ni le coté simu. Ils ont opté pour un savant mélange de ces deux styles, avec des séances de réglages avant les courses et une maniabilité assez arcade. Franckie la Terreur, Joe la frite et Gillette (les membres du Team Banzzaï Ludi) attendent une pré-version de pied ferme !

● Editeur : Ludi Games
Sortie : octobre



Aaaaaffreux, affreux, affreux !

Un kart c'est déjà difficile à garder sur la piste quand il fait beau, alors imaginez le rodéo quand il pleut des cordes ! Eh oui, pour notre deuxième course à Douvrin, nous avons eu droit à la pluie ! Remarque, Gilles sur son DELPHINE Kart a négocié parfaitement la situation ! Grâce à une tactique établie depuis des lustres par Fangio (lui-même) il a réussi à rouler entre les gouttes... Tout en attendant que la concurrence file dans les bas côtés. Bien vu Gilou, il a placé son kart sur la troisième ligne de la grille de départ (plus précisément à la cinquième place). De leur côté, les deux LUDI Kart ont tenté la même combinaison... Bon, d'accord ils ont moins de réussite... quoique Franky ait réussi la neuvième place ! Jo la castagne a fini dans le décor, mais ça on est déjà habitué !

Alors Gilles cette course sous la pluie c'était comment ?

Depuis cette course sous la pluie, j'ai équipé mon kart avec de gros boudins gonflables pour ne plus couler. Je travaille aussi ma préparation psychologique en refaisant sans cesse le troisième niveau de Flasback... Au fait, sous la pluie, le frein ne sert à rien !

Et toi Franky ?

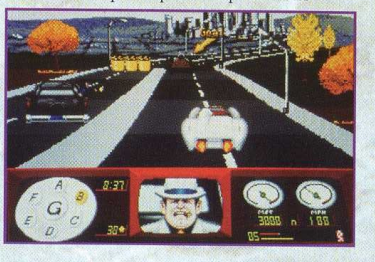
Moi, c'est simple : je m'entraîne tous les soirs sur F1 Pole Position 2 que Ludi Games m'a passé pour améliorer mes réglages. Il faut dire que question mécanique, à part faire le plein et gonfler les pneus, c'est pas la joie !

GAMES NEWS

Speed Racer : My Most Dangerous Adventure

Inspiré de l'univers du dessin animé Speed Racer, très connu aux States, vous incarnez un pilote de course qui a comme ambition de piler les autres concurrents ! Vous avez aux choix deux bolides de compète (la Mach 5 et la Racer X). Les courses quant à elles s'échelonnent sur 6 pistes et sur 7 niveaux de difficulté croissants. Pour les gagner, il faut à chaque fois terminer devant les 16 vilains de l'histoire : Captain Terror, Snake Oiler et tous les membres du gang des assassins. Mais ne croyez pas qu'il s'agisse d'un bête et classique jeu de course. Vous pouvez, au fil des courses et comme dans le dessin animé, équiper votre voiture de tout plein de gadgets intéressants commepar exemple d'un blindage anti-balles et de pneus spéciaux pour adhérer à tous prix au bitume. Vous avez même la possibilité d'équiper votre voiture d'amortisseurs spéciaux pour sauter par dessus les obstacles ! Vous avez pigé : il ne s'agit point du tout d'une simu mais plutôt d'un jeu 100% arcade ! En test prochainement.

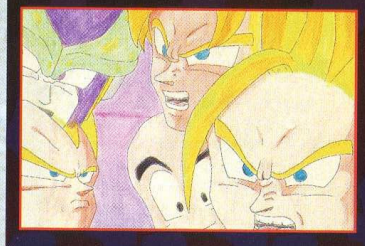
● **Editeur : Accolade**
Sortie : juillet



Le Dessin du mois !

Mais où sont passés Vegeta et C-18 ? Vous savez, les deux fameux lecteurs qui se font la guerre à coup de dessins ! On ne les a pas vu ce mois-ci, on est carrément sans nouvelle d'eux. Cela devient assez inquiétant... Bon, ce n'est pas très grave, car nous avons reçu un superbe dessin de Cédric Agostini. Il file comme d'habitude dans notre salle de test et reçois toutes les félicitations de la faune rédactionnelle de Banzzaï...

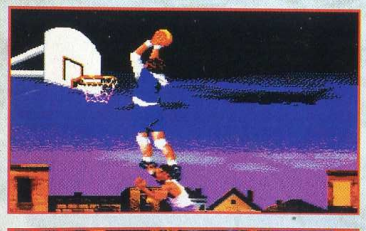
P.S de David le tombeur : C-18, bonne chance pour ton Bac.

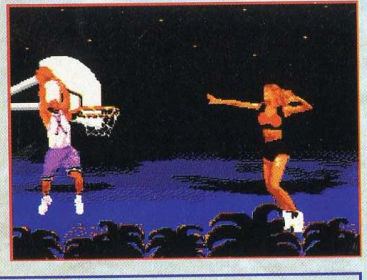


JAMMIT

Jammit est une simu de streetball « one on one » proposée par Virgin. Dans ce basket de rue vous pouvez engranger une fortune colossale car on engage des paris avant chacune des rencontres. Lorsqu'une action est belle, l'écran zoom sur le panier et on assiste à de forts belles scènes cinématiques. Sachez aussi que les lieux d'affrontement diffèrent d'une partie à l'autre : sur le bord d'un trottoir, d'un parking et de bien d'autres lieux encore. Que dire de plus d'un jeu au concept aussi simple qu'efficace...? Ben rien ! Si, prenez tout de même la peine de l'essayer avant de l'acheter car la maniabilité des sprites pourrait en déconcerter plus d'un.

● **Editeur : Virgin**
Sortie : été



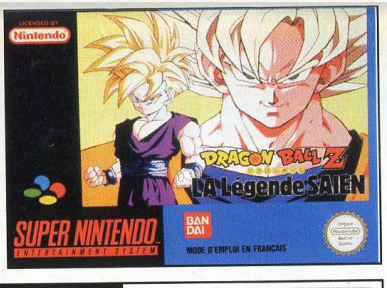


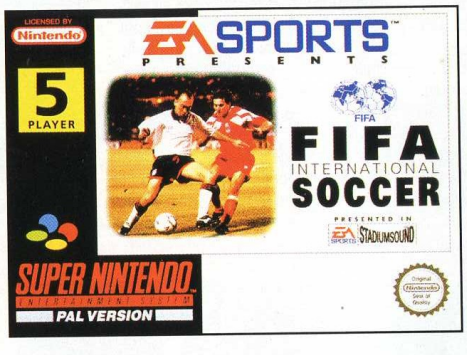
Et toi Jo la frite, pas trop déçu !

Un peu que je suis déçu. Si j'avais su que ce pourri de Franky s'entraîne sur la suite du superbe F1 Pole Position (de Ludi) y'a longtemps que je caracolerai en tête de la meute ! Maintenant, je sais ce qu'il me reste à faire... M'entraîner sur la simu de kart (de chez Ludi), Street Racer qui sort en octobre.

Photo de gauche : Jo (26) et Franky (27) placent les karts sur la pré-grille...
Deuxième photo : Franky sur le Ludi kart n°27, va si vite que son numéro s'est envolé en fin de course ! L'orage ne va pas tarder...
Troisième photo : Gilles sont les trombes d'eau a creusé l'écart !

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!





PALTI MIKANOWSKI

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

TEST SUPER NINTENDO

Comment gagner un paquet de pépettes sans se creuser le bulbe ? Simple, il suffit d'éditer un jeu de foot pendant la Coupe du Monde... de foot ! On a donc eu droit à une avalanche apocalyptique ! A savoir : Sensible Soccer, Word Cup USA 94, Player Manager, Virtual Soccer... pfff ! Mais à Banzzaï, on préfère de loin la cerise aux gâteaux sirupeux. C'est pourquoi dans la famille des simus de foot, je choisirais une pièce maîtresse : FIFA International Soccer...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Jusqu'à il y a quelques jours, les « aficionados » de la Megadrive pouvaient se targuer de posséder la simulation de foot la plus spectaculaire sur console. Eh bien voilà, l'exclu c'est fini ! Ocean se charge de distribuer FIFA Soccer d'EA Sports sur Super Nintendo. Point de vue animation, il n'y a pas de grande différence entre les deux versions. Les nombreuses «anims» sont toujours aussi impressionnantes et il suffit pour s'en persuader, de laisser filer quelques secondes la démo. Les crampons virevoltent dans tous les sens, assortis de quelques têtes, tacles, amortis, bicyclettes et tutti quanti ! C'est claire, question animation, FIFA se pose en leader de son marché.

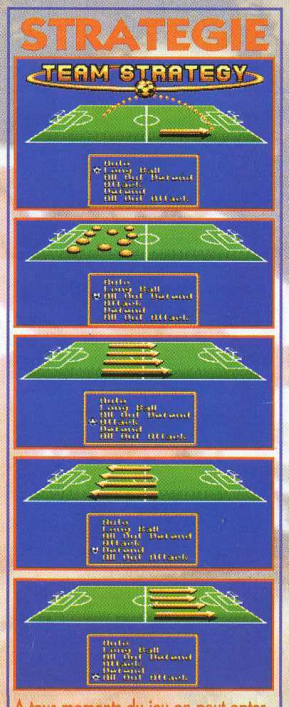
Le souk aux options !

On en a plein les mirettes et on est pris, à coup sûr, d'une irrésistible envie de s'emparer du paddle pour faire mordre la poussière à la Bulgarie entière ! FIFA Soccer est aussi une simulation qui offre le plus grand choix d'options : Championnat, Play Offs, Tournois... avec bien évidemment, la possibilité de reprendre le cours des parties ultérieurement grâce aux codes de sauvegarde. Mais attention, ce n'est pas fini. La batterie d'options ne s'arrête pas là ! Comme le plus précautionneux des coaches il vous faut déterminer, avant le coup d'envoi du match, la limite du terrain occupée par votre défense, votre milieu de terrain et votre attaque. Bien sûr vous pouvez toujours revenir sur votre tactique.

Ta mère en short !

Et quand on met une chouette patate en lucarne, on peut même la revoir au ralenti avec des arrêts sur image aussi beaux que ceux de Stade 2. Bien sûr, vous pouvez aussi choisir le type de terrain (synthétique ou naturel), la durée du match (jusqu'à 90 minutes !), le type de temps (chaud, sec, humide...), jouer avec ou sans les fautes et les hors jeu... Contrairement à la majorité des simus concurrentes, et c'est plutôt bien vu, il est aussi possible de « switcher » le gardien de but en manuel ou en automatique.

Toutes ces options sont bien jolies, mais j'ai comme l'impression qu'elles n'ont finalement pas grande incidence sur le déroulement du jeu. Que l'on décide par exemple de jouer la défense ou l'attaque, le résultat semble être à peu près le même avec des joueurs qui refusent ostensiblement de changer de position - Argh ! Un petit oubli en passant : comme il n'y a pas de radar, on est forcé de balancer les patates en aveugle. Ce n'est pas franchement gênant mais avouez qu'un radar, même si c'est pas Byzance, ça n'aurait pas fait de mal ! Par contre, coté Touche et Corner, les gars d'EA Sports ont fait fort : on ballade un petit rectangle sur le terrain pour marquer l'endroit où la baballe doit retomber. Efficace et précis... avec à la clef, des reprises de volée et des têtes aussi fulgurantes que réalistes !



A tous moments du jeu on peut opter pour une nouvelle stratégie : le style anglais vous tente ? Choisissez alors « Long Ball ». Vous avez le tempérament italien ? Optez pour « Defend ». Vous êtes menés de 5 buts ? Tentez le tout pour le tout avec l'option « All Out Attack ».

Passe moi la kro !

Aussi, lorsque vous remportez un tournoi, un code spécial est révélé (après les Play Offs, j'ai obtenu un code pour booster la puissance de mes tirs). J'vous raconte pas les cacahuètes au raz du poteau ! Un conseil en passant... choisissez de préférence des équipes qui ont fait leurs preuves, genre armada germanique, brésilienne ou italienne. Ces équipes talentueuses sont nettement plus rapides et permettent de palier l'habituelle et énervante lenteur du porteur du ballon.

Coté ambiance sonore, c'est une réussite totale ! On retrouve avec un égal bonheur les sensations de la version Megadrive. Les chants que tous supporters footeux qui se respectent se doivent de connaître sont très bien rendus. Un peu plus et ils digitalisaient le bruit d'ouverture des canettes de Kro !

Pour conclure, quoi penser de cette simulation...?

Pour commencer - l'association d'EA Sports et d'Ocean est un gage évident de qualité ! FIFA Soccer est d'ailleurs sans conteste le plus beau jeu de foot sur Super Nintendo, grâce notamment à des animations ultra fines et ultra réalistes.

Les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à permettre de superbes amortis de poitrine. Du bon boulot !

De l'option à gogo !

Coté options, même si leur utilité n'est pas toujours évidente... pas de problème, on est blindé ! Par contre, on ne m'ôtera pas de l'esprit que Fifa souffre d'une lenteur pas très génante, il est vrai ! Les gars d'EA Sports ont approché la perfection... et comme «à l'impossible nul n'est tenu», qui pourrait leur en vouloir de n'avoir fait au final... que le meilleur jeu de foot sur Super Nintendo.

Billy au prisu.

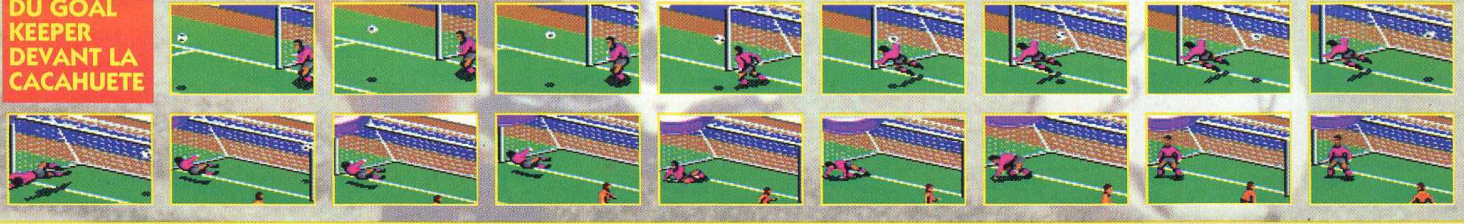
Pendant que le tireur se prépare, on détermine le point de chute de la balle grâce au rectangle rouge. Ça ne semble pas important mais c'est un des nombreux points forts de FIFA car la précision est démoniaque !

COUP DE BOULE DANS LA BOULE !

L'avant centre de l'équipe d'Italie tente une tête plongeante de toute beauté, mais voilà, quand on ferme les yeux au moment de toucher la balle voici ce qu'il risque d'arriver. On rate la balle ! L'arrière argentin n'a plus qu'à s'emparer du ballon : un p'tit contrôle et hop c'est la contre-attaque ! Pas très bons cette année les italiens.

ANGOISSE DU GOAL KEEPER DEVANT LA CACAHUETE

C'est pas le tout d'avoir de la détente - quand on est gardien de but, il faut aussi ne pas sauter n'importe où. Eh ouais, ça pardonne pas d'avoir une moule dans les buts ! P't'être qu'il devrait essayer un sport relax comme la pétanque... Ou alors David pourrait lui donner quelques cours... Il paraît qu'il est presque aussi fort que Pitt, l'élève de Franky !



MULTITAP

Eh ouais, avec le Multitap, on peut jouer jusqu'à cinq potes en même temps dans la même équipe ou les uns contre les autres. Un numéro est alors attribué à chacun des joueurs pour qu'ils puissent se repérer. A cinq, c'est vraiment l'éclate totale ! C'est quelques fois un peu confus, mais quel pied !

QUELQUES OPTIONS

La quasi totalité des équipes nationales officiant sur le globe sont disponibles. Leurs compétences sont symbolisées par les barres d'énergie. Choisissez de préférence des équipes qui se déplacent rapidement. Pour le cas ou vous voudriez gagner...C'est un conseil !

C'est ici que vous déterminez les zones occupées par la défense, le milieu de terrain et l'attaque. Si vous optez pour l'attaque à outrance vous aurez du mal à contrer les attaques adverses. Dans le cas contraire, ce sera dur de marquer !

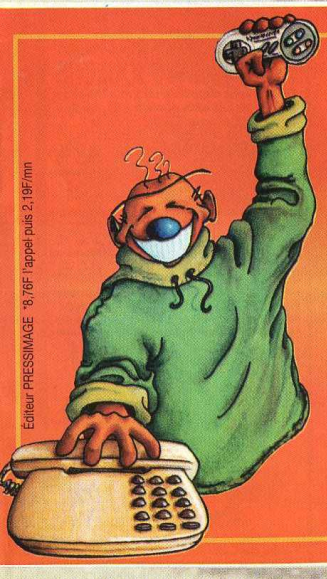
Tous les types de jeu sont disponibles, du plus défensif au plus agressif. Les petites pastilles sur le terrain désignent les emplacements des joueurs selon la tactique que vous avez décidée d'utiliser.

ALLEZ LES PETITS !

C'est pourtant pas bien compliqué de remporter un tournoi ! Prenez quelques bons joueurs : 2 ou 3 bons techniciens, 2 ou 3 bourrins bien physiques, un bon paddle neuf et une bonne enveloppe pour l'arbitre ! Attention : si vous remportez la coupe, un code spécial vous sera révélés !

CARTON ROUGE 'S STORY...

Regardez moi cette chiffe molle. A peine une petite pichenette et il se retrouve par terre à pleurer sa mère. Ouaip, le foot c'est pas un sport de gonzesses ! Calme toi Djabouni, on assiste ici à un des sommet de la Coupe du Monde. Eh oui, le Brésil contre la Hollande, c'est pas un match de fillette, ça latte dans tous les coins. Mais à mon avis l'arbitre veille !



Joue à 100%

36 70 53 89

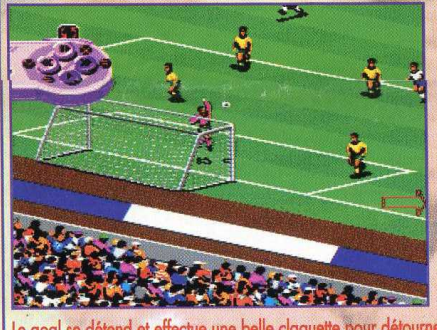
Editeur PRESSIMAGE *8,76F l'appel puis 2,19F/mn

Voici le terrain des hostilités ! Et question hostilité, on est servi : les méchants tacles par derrière sont légions. On peut aussi à loisir pousser ses adversaires pour qu'ils se ramassent comme des flancs sur la pelouse. Pas d'inquiétude... l'arbitre voit rarement les fautes et sort encore moins souvent ses cartons !

22 SUR LE TERRAIN !

REVERSE CAMERA

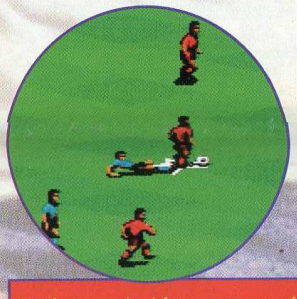
Papin l'intraitable feinte, dribble et finit par s'enfoncer dans la défense de l'équipe des Lions de Malakoff... Il va marquer !? Et non ! Car, un défenseur de Malkoff va mettre le ballon en corner. Admirez les deux vus champ contre champ !



Le goal se détend et effectue une belle claquette pour détourner in extremis la balle en corner. Notez les deux vus sur image arrêtée. On inverse les vus avec les boutons R et L. Ma parole, on se croirait sur Canal Plus...

Woualah la sale faute !!! Heureusement que ce n'est pas le dernier défenseur sinon l'arbitre aurait été obligé de sortir le carton rouge. Aucune simulation n'est possible avec les deux caméras placées à l'opposé l'une de l'autre !

Dommage, j'ai raté l'arbitre ! Par contre j'ai collé une bonne patate dans la balle ! On ne peut réussir à chaque fois...



C'est fou comme les défenseurs sont agressifs ces jours-ci. Mais que fait l'arbitre ?

Moi je ne supporte pas qu'on me pique la balle. Rien ne vaut une petite pichenette pour récupérer le ballon !

KESAKO LES GROS BOUTONS ?

X : génial pour éjecter les adversaires et faire des têtes.

A : spécial tirs tendus.

B : tirs en cloches et passes.

Y : passes et tirs flottants.

SPORT

OCEAN – 1 A 5 JOUEURS

FIFA est enfin disponible sur Super Nintendo. Ne ratez pas cette nouvelle occasion de qualifier notre équipe nationale !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 91%

350 450

Un peu plus et il me collait une pleine lucarne. Mais on ne m'appelle pas Dino Zoff pour rien !

LOGITHEQUE

Avec une Coupe du Monde imminente, on assiste à une véritable avalanche de titres sur Super Nintendo. FIFA international Soccer tire finalement son épingle du jeu en raison de l'extrême finesse de ses anims et de la piètre qualité des simulations concurrentes. Il faut dire que la vue en 3D isométrique et la possibilité de jouer à cinq jouent en sa faveur. En attendant mieux, FIFA International Soccer reste le meilleur choix du moment !

POUR ou CONTRE

- Des anims en veux-tu en voilà.
- Des options dans tous les coins.
- Une ambiance sonore du tonnerre de feu de Dieu.
- Certains joueurs se trainent.
- L'arbitre est un vendu.

36 70 53 89

Arrête
de te torturer les méninges pour finir tes jeux !
DÉCOUVRE en avant-première des MILLIERS de Trucs et Astuces
et des CENTAINES de soluces qui te viendront en aide à tout
moment de la partie ! Appelle vite le 36 70 53 89...

ALADDIN
YOUNG MERLIN
NBA JAM
THE EMPIRE
STIKES BACK...

KID PADDLE

CASQUE-TOI DE LÀ !

par MIDAM

Copyright © Editions Dupuis, "Kid Paddle" par Midam

Editeur PRESSIMAGE *8,76F l'appel puis 2,19F/mn

TEST SUPER NINTENDO

Baoouumm !!! Un kamehameha dans les dents. SCHLAAFF !!! Un hitatsu dans le ventre. La vie de testeur n'est pas toujours facile, il faut parfois savoir donner de son sang. Et... PAF ! Une seconde Son Goku ! Tu vois pas que je parle. Donc disais-je, c'est corps et âme que je me suis lancé dans le test de l'inénarrable Dragon Ball Z II, et tout ça pour vous, chers lecteurs. D'ailleurs, j'en profite pour passer le bonjour à C-18, Vegeta, Trunks de la part de toute la rédac !

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

LA LEGENDE DE SAIEN

Dans ce nouvel épisode de la version action, vous allez blaster tous vos copains, les bouseux Supersayan. Le système de jeu n'ayant pas changé, vous pouvez donc choisir entre trois modes :
«Den ka itchi budokai» est un mode tournoi (à 8 joueurs maximum) où vous décidez des différents participants que vous allez rencontrer. Vous parvenez à la fin devant le mégagiga supersayan qui, bien sûr, a mis la raclée aux sept autres combattants et n'attend plus que vous. GLURPS !
Le mode taïsen vous permet de vous entraîner contre vos potes ou contre la SNES, à moins de laisser tourner la machine toute seule, dans ce cas elle vous montrera les combinaisons secrètes. Eh, vous là : vous pouvez me faire confiance, vous allez les chercher longtemps, longtemps...
Avec le mode scénario vous pouvez choisir entre Vegeta, Trunks, Piccolo ou Gohan. En fonction de votre héros et de vos résultats, le scénario change. De plus, ce n'est que dans ce modè que vous pouvez affronter le défunt Son Goku. Si vous êtes le meilleur, vous rencontrerez l'ennemi ultime (foi de Pitt, c'est pas de la tarte).

Les innovations

Ceux qui pensent que ce nouvel épisode n'apporte rien au jeu sorti il y a un an se trompent lourdement. Sans compter les nouveaux personnages, le jeu fait preuve d'un plus grand réalisme et cela pour plusieurs raisons. D'abord, lorsque vous envoyez une attaque de la mort qui tue la vie, vous ne vous demanderez plus : mais comment se fait-il que cet abruti de dernière zone se prenne un mawashi horizontal alors alors que ma douceur venait du ciel et que lui respirait les pâquerettes ? Détail certes, mais un jeu est parfait ou il ne l'est pas ! To be or not to be...
Les programmeurs ont enfin tenu compte des facteurs temps et distance en ce qui concerne les attaques magiques. Jadis la distance importait peu, on pouvait se toucher le pif ou utiliser un camescope zoom facteur 100, l'attaque avait les mêmes effets dévastateurs. Chers lecteurs, ce n'est plus le cas !

Nickel les graphismes !

Mis à part cela, les graphismes ont été retravaillé, à mon plus grand plaisir (peut-être aussi au vôtre, mais c'est moi qui possède la cartouche. Hé ! Hé ! la haine hein !). Aussi bien au niveau des personnages que du décor, les couleurs sont mieux choisies, ce qui rappelle beaucoup plus l'ambiance du dessin animé. La musique n'a par contre pas trop bénéficié de l'amélioration générale du soft, elle était saoulante dans le un, alors que là, elle est... toujours saoulante.
On a conservé le même système génial de l'aire de jeux divisée en deux et du scanner indiquant les positions respectives des combattants. Le système de combat n'a presque pas changé (merci monsieur Bandaï !). Les seules différences résident dans la beauté des enchaînements et dans la variété des combinaisons. De plus, pour se recharger en mana il ne faut plus bêtement parer les coups mais trouver un moment de répit pour de nouveau concentrer son énergie (en fait, il faut s'enfuir !).

Plein de combinaisons.

Comme je le disais précédemment, il existe une variété de combinaisons énorme et, en fonction du décor, certains personnages ne peuvent pas les réaliser. Par exemple, Son Gohan ne peut pas exécuter de coup de pied contre un rocher très solide, dans une explosion TRES jouissive. ARGHH !
Ceux qui se plaignaient du problème de la jouabilité dans le premier volet seront content d'apprendre que les combinaisons de boutons, pour les attaques magiques, sont exactement les mêmes pour tous les personnages. Il existe même un mode où l'on peut uniquement s'entraîner, seules les combinaisons secrètes n'apparaissent pas. Banzzaï se fera un plaisir de vous les dévoiler sur le 3615 Konsol* ou sur le 36 70 53 89**.
Pour en revenir au jeu, j'avoue qu'il est un peu plus lent que le premier épisode (enfin un défaut, alléluia !) mais ce détail disparaît dès le premier combat. Tonton Pitt peut déjà vous révéler l'existence secrète d'un mode turbo qui fera oublier aux speedés de la vie, ce menu désagrément.
Bon n'y allons pas par quatre chemins. Soit vous achetez DBZ II et alors vous êtes beau, musclé et les filles se jettent dans vos bras... Soit vous ne l'achetez pas et alors il ne vous reste plus qu'à vivre en hermite pendant les dix prochaines années.

Supersayan Pitt & Hypersayan Dav

*1,27 F la minute.
**8,76 F l'appel et 2,19 F la mn.

Le Meteor Smash de Broly n'est pas des plus spectaculaires, mais il fait diablement mal à l'adversaire. Il sert uniquement au combat rapproché.

Quand Broly n'était qu'un simple nourrisson, il fut placé dans la même salle de couveuses que Son Goku. Terrorisé par Son Goku qui pleurait sans cesse, il en est ressorti littéralement traumatisé, voire attardé mentalement (NDLR : un peu comme David aujourd'hui). Quand il revoit Son Goku alors adulte, il se remémore toute cette partie de son enfance. C'est pour lui un véritable électrochoc. Il s'avère alors que Broly est le super Saya-Jin de la légende, celui qui naît une fois tous les mille ans. Il veut se venger de Son Goku mais aussi, de tous les autres super Saya-Jins. Il est vraiment le plus fort de tous les guerriers et aussi, une véritable force de la nature...

BROLY

Il est : le frère de Son Goku et le super guerrier de la légende.
Origine : né sur la planète Vegeta.
Attaque préférée : le G-rayon.
Son pire ennemi : Son Goku.
Son meilleur ami : il n'en a pas.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

Le terrible G-rayon !

Le jet est très lent.

Le Kick fait de gros dégats.

Le coude du démon a frappé.

Vollée balle comme trois boules rapides...

Décidement, Broly a un faible pour Son Goku.

La mega pression ejecte au corps à corps. Cool !

Protégez-vous grâce à un petit coup de grisou...

PICCOLO

Piccolo est originaire de la planète Nameck. Son père l'a envoyé sur Terre alors qu'il n'était qu'un simple enfant et que des cataclysmes ravageaient sa planète. Autrefois, il ne faisait qu'un avec le tout puissant, jusqu'au jour où ils se sont scindés en deux. La bonne partie est devenue la tout-puissant, la mauvaise, Piccolo. Il combat tout d'abord Son Goku avant de devenir son meilleur allié. Il affronte ensuite Vegeta, Nappa (Piccolo meurt face à lui mais ressuscite grâce aux boules de cristal), Freezer, les Cyborgs et Cell. Il perfectionne toujours sa technique de combat afin de devenir le plus puissant. Le seul qui compte vraiment dans sa vie est Son Gohan. Il l'a entraîné durant sa jeunesse et le "couve" comme une mère poule...

Le Meteor Smash de Piccolo vous fait voyager autant, sinon plus, qu'une fusée Ariane : bas-haut-bas... En plus, Piccolo peut se vanter d'avoir une force de frappe non négligeable pour anéantir son prochain.

On l'appelle le bras miracle, ça surprend toujours.

Piccolo se concentre.

Le levitation Kick est d'une rapidité fulgurante.

Le Makanko est rapide mais pas très puissant, alors faîtes en bon usage les petiots.

Ça semble insignifiant mais c'est très pratique pour latter.

Le Sonic Kick est très difficile à parer...

Cette boule de feu est traçante et puissante.

Le Watts Miracle draîne l'énergie de votre adversaire.

Il est : un guerrier Nameck.
Origine : né sur la planète Nameck.
Attaque préférée : le Makanko.
Son pire ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Son Gohan.
Il fait partie des : guerriers qui défendent la Terre.

REMERCIEMENTS !
Au fait, on tient à remercier les personnes suivantes pour leur précieuse aide : José du magasin inconnu, Isabelle la sœur de David, Herman et Koffee les deux frères de folie, les samouraïs de l'éternel, Mistoufl le pro japonais, Max le frère de Lion, Eric le très grand photographe et enfin, Ludovic et Florent les terribles.

SON GOKU

Son Goku, alias Kakaruto, est un des fils du général Baddack. Tout petit, il est envoyé dans notre galaxie dans l'optique de coloniser la Terre. Recueilli par un vieil homme du nom de Son Gohan (I), il apprend à combattre pour devenir le guerrier le plus puissant du monde. Entraîné successivement par Tortue Géniale, Kami-Sama (le tout puissant) et Kaiôh, il est toujours à la recherche d'une plus grande maîtrise de soi mais aussi, de nouveaux adversaires : Tao Paï Paï, Tenchin An, Piccolo, Vegeta, les forces spéciales, Freezer... Il est LE premier super Saya-Jin de l'espace , le père de Son Gohan et le fer de lance de Dragon Ball Z...

Le Meteor Smash de Son Goku est sans aucun doute le plus puissant de tout le jeu. Si vous l'exécutez sur le petit tatami des arts martiaux, il restera un trou à l'emplacement où votre adversaire à fracassé le sol. Bonne latte les Supersayans.

Le Dancing Kick s'avère être très dangereux.

Un coup de G-pression pour éjecter Super Cell.

Il paraît que la Goku Attack pulse un max.

La traçante de Son Goku a le don d'énerver l'ennemi.

Le Kamehameha est le coup le plus connu de la légende DBZ...

Pour faire de la magie...

Le pied roulant de Goku, ça frite un maximum.

Le Taiyoken aveugle et draîne l'énergie de Super Cell.

Il est : un guerrier au grand cœur...
Origine : né sur la planète Vegeta, il a passé sa vie sur Terre.
Attaque préférée : le Kamehameha.
Son pire ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Son Gohan.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

TOUS les coups secrets DBZ 2 sur le 3615 Konsol !

Eh ouais les ptits gars ! Tous les coups cachés de Dragon Ball Z 2 se trouvent sur le 3615 Konsol. Sans oublier, bien sûr, tous les codes et cheat mode possibles et imaginables. Bref, si vous voulez vraiment devenir le meilleur à Dragon Ball Z 2, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Petit Cell est le seul personnage de Dragon Bal Z II qui ne possèdde pas Meteor Smash. Pour contrer les autres, il doit se contenter d'un petit Masenko. Qui plus est, cette arme n'est pas vraiment d'une grande efficacité. Dommage !

PETIT CELL

Petit Cell est tout simplement une petite créature générée par Cell. Créée lors du tournoi organisée par le grand Cell, elle doit combattre tous les autres guerriers et les exterminer. Elle possède des techniques de combat puissantes, novatrices et inconnues... Aussi, elle n'hésite pas à employer les méthodes les plus cruelles qui soient pour parvenir à ses fins (!). Voilà tout ce qu'on peut révéler sur cette créature, assez mystérieuse il faut dire. Dixit Pitt : si quelqu'un pense être plus fort que moi à DBZ 2, qu'il le fasse savoir. Je me lève de mon siège, je lui éclate immédiatement la tronche, je lui refais le portrait...

Il est : une créature (un monstre) générée par Cell.
Origine : son père est Cell.
Attaque préférée : le Double Kick.
Ses pires ennemis : tous les autres guerriers.
Son meilleur ami : Cell.
Il fait partie de : rien du tout.

La Cell Attack n'est vraiment pas facile à placer en enchaînement.

Le disque est l'équivalent d'une boule traçante. Il découpe l'opposant.

Le Double Kick fera énormément de mal à votre adversaire.

Le Levitation Kick est difficile à parer. Profitez-en les jeunes.

Petit Cell a pompé sur notre ami Son Goku. Tricheur !

Même si Piccolo pare, il se prendra des dégâts.

Encore un taiyoken pour lachement profiter de...

Le rayon miracle de notre ami Petit Cell détonne un max.

1 QUAND, OÙ, COMMENT...

Dragon Ball Z, appelée originellement Dragon Ball, est une création d'Akira Toriyama. Tout a commencé en novembre 1984, au Japon. C'est là-bas que paraissent les premiers dessins dans l'hebdomadaire Shonen Jump. Dragon Ball connaît un succès immédiat et devient très rapidement le fer de lance des bandes dessinées japonaises. Akira Toryama a alors l'idée de convertir la B.D en dessin animé (en 1986). C'est la folie totale au Japon. Le dessin animé est alors diffusé dans plusieurs dizaines de pays, dont la France. Nous pouvons donc le regarder tous les mercredi matins, aux alentours de 10 heures. Nous pouvons maintenant voir des centaines de produits dérivés de la série : poster, puzzle, ramicards, gomme, trousse, crayon, images, figurines... Bref, la liste est très longue. Nous avons débuté par le commencement, entrons à présent dans le vif du sujet...

2 L'HISTOIRE DE DRAGON BALL !

Tout commence par la rencontre d'un jeune garçon doté d'une queue de singe, Son Goku, et d'une petite fille, Bulma. Ensemble, ils recherchent les sept boules de cristal du dragon, susnommée les Dragon Balls. Celui qui les réunit toutes voit apparaître un dragon géant, capable d'exaucer n'importe quel vœu. Nos deux jeunes amis rencontrent alors un jeune garçon, répondant au nom de Yamsha. Accompagné par un charmant animal, il recherche lui aussi les boules du dragon. Tout ce beau monde se fait donc la guéguerre afin d'obtenir les mythiques boules. Ils traversent bon nombre de péripéties, affrontent l'armée du Ruban rouge, Pilaf, Tao Paï Paï, rencontrent Krilin et Tortue Géniale... Tous les quatre ans, nos valeureux garçons participent au Tenkaichi Budokai, grand tournoi des arts martiaux (il a lieu tous les quatre ans sur aux Papaye). Le premier tournoi est remporté par Tortue Géniale (déguisé en Jacky Chun) et le second par Tenchin An. Ce dernier devient l'ami de nos héros et s'entraîne avec eux. Une nouvelle menace fait son apparition : Piccolo. Ils parviennent à le tuer mais affrontent son fils aux troisième tournoi des arts martiaux. Son Goku remporte une victoire éclatante, il laisse la vie sauve à Piccolo et se marie finalement avec Chi Chi...

100% Trucs & Astuces 100% Soluces !

36 70 53 89

Éditeur PRESSIMAGE - 8,76F l'appel puis 2,19F/mn

TRUNKS

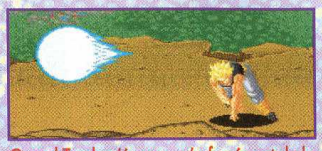
Trunks est le fils de Vegeta et de Bulma. Venu du futur pour sauver la Terre des cyborgs et de Cell, il change le cours de l'histoire en annonçant à nos héros la venue des cyborgs. Il s'avère être le second super Saya-Jin de l'espace. Il est très puissant et possède un caractère diamétralement opposé à celui de son père. Il est lui aussi à la recherche d'une plus grande force et de nouvelles techniques de combats.
Il affronte Freezer et n'en fait qu'une bouchée. Il tue par la même occasion son père avant de combattre les cyborgs et Cell... Ensuite, il retourne dans son futur et parvient à tuer l'affreux Cell (celui de son époque) grâce aux nombreux entraînements qu'il a suivi avec nos héros.

Je pense qu'il est indispensable de parler du jeune et fougueux Trunks. Il paraît même qu'il aurait battu Lucky Luke dans un duel singulier de pistolet. L'homme qui Meteor-Smashait plus vite que son ombre !!!

L'attaque accélérée de Trunks est quasi-imparable. Il faut donc fuir devant elle.

L'énergie Lame ne fait pas du tout de quartier pour les petits... Cell !

Cette boule d'énergie poursuit l'adversaire jusqu'en enfer s'il le faut.


Quand Trunks s'énerve, y'a forcément de la casse. Remarque, c'est un super guerrier...

Le Masenko sert dans n'importe quelle situation.

Encore un coup de G-pression pour démolir l'opposant.

Le coup de pied glissé est vraiment pratique. Il sert de balayette.

Un peu bourrin, la technique tribalte du petit Trunks. Efficace aussi...

Il est : le fils de Vegeta.
Origine : né sur Terre, il vient du futur.
Attaque préférée : le Meteor Smash.
Son pire ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Vegeta.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

Imaginez un peu, votre père qui vous mettrait la même raclée par un jolie Dimanche ensoleillé. En tout cas, ça n'a pas l'air de donner des complexes à Vegeta, le père de Trunks. Pas mal un Meteor Smash comme punition ! Ça vous branche ?

Il est originaire de la planète Vegeta dont il est un des rares survivants, après sa destruction par le tyran Freezer. Il a tout d'abord servi sous ses ordres et choisit ensuite de combattre Son Goku pour trouver les sept boules de cristal. Ce n'est qu'après qu'il décide de se rebeller contre Freezer sur la planète Nameck. Il y trouve la mort mais ressuscite grâce aux boules du dragon. Il devient par la suite l'allié de Son Goku et le troisième super Saya-Jin de l'espace. Il veut sans cesse devenir le plus fort et s'entraîne comme un forcené (s'il le faut, il passe plusieurs années, seul, dans des salles spéciales d'entraînement). Il est le père de Trunks, qu'il éduque comme il peut entre deux combats...

VEGETA

Le disque de Vegeta est aussi une arme traçante.

Le Demon Eclair peut anéantir rapidement.

L'Elbow Fist est rapide et peut propulser aussi.

Les coups de Grisou, on commence à connaître.

C'est l'attaque des trois boules qui revient le plus souvent.

Et hop ! bien vu le Super Kick dans la face de Trunks !

La Super Attaque sert surtout à se défendre des autres.

Le gros rayon de Vegeta est dévastateur. Planquez-vous !

Il est : le père de Trunks.
Origine : né sur la planète Vegeta.
Attaque préférée : le Demon Eclair.
Son pire ennemi : Cell.
Son meilleur ami : il n'en a pas.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

Trunks, alias le fils de Vegeta

L'HISTOIRE DE DRAGON BALL Z ! 3

Plusieurs années ont passé depuis la dernière bataille. Son Goku a eu un fils, Son Gohan. Ils vivent heureux jusqu'au jour où Raditz arrive sur Terre. Il révèle les origines de Son Goku qui s'allie avec Piccolo pour battre cet ennemi. Raditz est tué, tout comme Son Goku. Il part s'entraîner aux côtés de Kaiôh dans le monde des morts. Il ressuscite un an plus tard et affronte Nappa et Vegeta. Piccolo est tué dans la bataille. Les boules de cristal disparaissent de la Terre et les survivants (dont Vegeta) partent sur Nameck pour trouver d'autres Dragon Ball. Ça fritte de nouveau, entre tous nos héros, des guerriers de l'espace et le tyran Freezer. Piccolo et les autres sont ressuscités, puis s'allient à Vegeta. Son Goku devient Super Saya-Jin, il bat Freezer et retourne sur Terre. Freezer, que l'on croyait mort, réapparaît avec son père. Ils sont tués par Trunks, un autre super Saya-Jin, qui annonce la venue des cyborgs. Tous nos héros s'entraînent (Son Gohan et Vegeta deviennent à leur tour super Saya-Jins), ils affrontent les cyborgs et une étrange créature : Cell. La bataille est terrible, Son Goku meurt, mais la Terre est sauvée...

SON GOHAN

Son Gohan est le premier fils de Son Goku et de Chi Chi, le second répond au nom de Son Goten. Il est né cinq années après la grande bataille qui opposait son père à Piccolo. Entraîné durant sa jeunesse par Piccolo, qu'il considère comme son père adoptif, il affronte successivement les guerriers de l'espace, les forces spéciales, le tyran Freezer et les terribles cyborgs. Pour battre ces derniers, il s'entraine plusieurs années aux côtés de son père. Face à Cell, il se révèle être le quatrième super Saya-Jin de l'espace mais aussi, le plus puissant d'entre eux. Il doit le battre pour rétablir l'ordre sur notre planète bleue et pour prouver au monde que les super guerriers sont bien les plus forts.

Comme vous pouvez l'observer ci-dessus le Meteor Smash de Son Gohan est vraiment spectaculaire. Il a aussi le mérite de faire un grand maximum de dégâts à l'adversaire. Comme quoi la taille n'est pas un facteur déterminant de la force.

La boule traçante de Gohan est un peu plus rapide.

La protection de Gohan, le Choc Wave, est une bonne parade très spectaculaire.

Le G-Pression de Gohan propulse même à grande distance.

Le Levitation Kick de Gohan sert au corps à corps. C'est une série de coups de pieds rapides dans les aires !

Tel père, tel fils. Et hop ! Un petit Kamehameha pour la forme.

Le Masenko, l'arme de Son Gohan.

Le Multipoings peut seulement être barré en bas.

Encore le phénomène des trois boules qui perce la défense de Piccolo.

Il est : le fils de Son Gokuh.
Origine : né sur la planète Terre.
Attaque préférée : le Levitation Kick.
Son pire ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Son Goku.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

CELL

Cell a été créé par le docteur Gero, un des plus fameux scientifiques de la planète qui autrefois, servait l'armée du Ruban Rouge. Il est le concentré de quatre grands guerriers : Son Goku, Vegeta, Freezer et Piccolo. Il possède tous leurs pouvoirs et apparaît juste après les Cyborgs C17 et C18, qu'il avale pour devenir plus puissant. Considéré comme le guerrier parfait, il veut prouver aux autres qu'il est bien le plus fort. Il espère d'abord les battre en combat singulier avant de les tuer... Pour cela, il organise un tournoi où il rencontre tous les grands guerriers de la planète : Vegeta, Son Goku, Freezer... Malheureusement pour lui, il s'avère que Son Gohan est le plus fort...

Super Cell se débrouille vraiment mieux que Petit Cell, son clône. Comme vous pouvez le voir, le Meteor Smash de Cell est vraiment d'une efficacité quasi irréprochable. Cela dit, ses autres attaques sont plus percutantes et efficaces.

Super Cell montre à Trunks une attaque accélérée.

Le Cell Kick est à l'origine d'un grand nombre de décès.

La Choc Wave sert encore pour la défense ultime.

Super Cell doit aussi se concentrer.

Ce n'est pas pour rien que Cell a pompé les techniques des autres guerriers de l'espace.

Le rayon miracle de Super Cell est super rapide.

Vous commencez à vous en douter : un Taiyoken, ça aveugle.

Pour finir, voici encore la fameuse attaque des trois boules de Cell.

Il est : une création du docteur Gero.
Origine : le laboratoire du docteur Gero.
Attaque préférée : le Cell Kick.
Ses pires ennemis : tous les guerriers de l'espace.
Son meilleur ami : le petit Cell
Il fait partie des : Cyborgs

DBZ REPREND DU SERVICE ! 4

Une nouvelle série Dragon Ball Z est diffusée au Japon depuis quelques temps. Nous devrons patienter jusqu'à la rentrée (snif...) pour la voir sur nos écrans. On retrouve tous les héros de la précédente série, Vegeta, Piccolo, Son Gohan (maintenant adolescent), Son Goku... ainsi que de nouveaux personnages : Videl (la fille de Mr Satan), le petits Trunks et Son Goten, second fils de Son Goku (tous les deux, tenez-vous bien, sont déjà des super Saya-Jins !) Tout ce beau monde vit heureux et passe de paisibles journées. Mais voilà : le nouveau tournoi des arts martiaux approche. Il est donc grand temps de s'entraîner. Sans perdre de temps, tous les guerriers se préparent au combat et apprennent que Son Goku, mort il y a déjà plusieurs années, revient sur du monde des morts pour quelques jours. Il va lui aussi participer au tournoi et affronter tous ses amis. C'est à ce moment que de nouveaux ennemis font leur apparition et que tout repart de plus belle. Bref, cette nouvelle série regorge de petites nouveautés, que nous ne vous révélons pas, histoire de ne pas tuer le suspense.
NDLR : allez, on est sympa. Si vous voulez quelques renseignements sur cette nouvelle série, téléphonez au journal et demandez David...

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

17, rue des Ecoles OUVERT TOUT L'ETE
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Maubert Mutualité • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
* Fermé du 7 Aout au 26 inclus *
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• Dimanche matin de 10 h à 13 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
* Fermé du 1er Aout au 26 inclus *
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• Dimanche de 10 h à 13 h
• RER : St Germain en Laye
OUVERT TOUT L'ETE

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME BOY
+ DE 600 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion)	199 F		
CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt Mario Land 3	329 F		
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	PACK BATTERIE (8 heures)	129 F
LOUPE ECLAIRANTE	59 F	GAME-GENIE (neuf)	249 F
ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	SUPER GAME-BOY	499 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
BATMAN	79 F	TORTUE NINJA	99 F
GREMLINS 2	79 F	SPIDERMAN	139 F
ROBOCOP	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
DOUBLE DRAGON II	99 F	BUGS BUNNY	149 F
GARGOYLES QUEST	99 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
KIRBY PINBALL LAND	199 F	MYSTIC QUEST	249 F
MISS PACMAN	199 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F
SENSIBLE SOCCER	199 F	TINY TOON 2	249 F
ASTERIX	249 F	TORTUE 3	249 F
BATMAN ANIMATED	249 F	ZELDA	249 F
LES SCHTROUMPFS	249 F	F 1 POLE POSITION	269 F
MORTAL KOMBAT	249 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NINTENDO - N.E.S
+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE NEUVE + 2 Manettes	249 F	GAME GENIE	299 F
PISTOLET (OCCASION)	149 F	KIT DE NETTOYAGE	39 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
BLACK MANTA	79 F	SUPER MARIO 1	99 F
FAXANADU	79 F	WIZARD AND WARRIORS	99 F
METAL GEAR	79 F	BAYOU BILLY	139 F
ROBO WARRIOR	79 F	CASTELVANIA II	139 F
SHADOWGATE	79 F	DONKEY KONG	139 F
TORTUE NINJA	79 F	DOUBLE DRAGON 2	139 F
BATMAN	99 F	MEGA MAN 2	139 F
CASTELVANIA	99 F	SOLSTICE	139 F
DOUBLE DRAGON	99 F	WORLD CUP	139 F
DUCK HUNT	99 F	BLADE OF STEEL	159 F
GHOST AND GOBLINS	99 F	SUPER MARIO 2	159 F
GREMLINS 2	99 F	TOP GUN II	169 F
METROID	99 F	DUCK TALES	179 F
PROBOTECTOR	99 F	SUPER MARIO 3	179 F
ROBOCOP	99 F	ZELDA 2	179 F
SILENT SERVICE	99 F	RESCUE RANGERS	199 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
ADV. MAGIC KINGDOM	199 F	KIRBYS ADVENTURE	299 F
PACMAN	199 F	MEGAMAN 5	299 F
STAR WARS	199 F	SCHTROUMPFS	299 F
DUCK TALES 2	299 F	ASTERIX	349 F

CONSOLE GAME-BOY nue (neuve)
299 F
CADEAU : 1 SACOCHE

SUPER PROMO
CONSOLE + STREET FIGHTER II
690 F

CONSOLE SUPER NINTENDO Française (neuve)
+ Jeux SUPER MARIO ALL STARS
990 F
+ Jeux ALLADIN
990 F

RESERVEZ VOTRE CONSOLE D'OCCASION
(Révisée - Garantie)

RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

OUVERTURE
D'UN RAYON CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SUPER NINTENDO
+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

MANETTE SUPER 4 (6 BOUTONS)	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
CABLE PERITEL	149 F	GAME GENIE (neuve)	349 F
MANETTE PRO PAD (TRANSPARENTE)	149 F	ACTION REPLAY PRO 2 (neuve)	399 F
MANETTE ORIGINE	99 F	RALLONGE MANETTE	39 F

Exemple de prix (Jeux en version française) :

	NEUF	OCCASION		NEUF	OCCASION
ADDAMS FAMILY II	249 F	169 F	NIGEL MANSELL	449 F	299 F
ALLADIN	449 F	269 F	PIERRE LE CHEF	489 F	269 F
ANOTHER WORLD	489 F	199 F	PILOT WINGS	199 F	139 F
ARME FATALE	199 F	139 F	POPN TWINBEE	449 F	299 F
ASTERIX	249 F	169 F	PRINCE OF PERSIA	489 F	299 F
BATMAN RETURN	489 F	299 F	PSG FOOTBALL	489 F	349 F
BEST OF THE BEST	489 F	199 F	RANMA 1/2 2	499 F	349 F
BLAZING SKIES	389 F	139 F	RANMA 1/2 4	TEL	--------
BUBSY	449 F	299 F	ROAD RUNNER	489 F	249 F
CANTONA FOOT	449 F	299 F	ROCK'N'ROLL RACING	489 F	349 F
CHUCK ROCK	249 F	169 F	SENSIBLE SOCCER	439 F	314 F
CLAYFIGHTER	499 F	349 F	SHANGAI 2	489 F	339 F
CLIFFHANGER	499 F	299 F	SIM CITY	389 F	269 F
DAFFY DUCK	469 F	299 F	SIMPSONS BART	199 F	139 F
DESERT STRIKE	439 F	299 F	SKYBLAZER	399 F	269 F
DRACULA	449 F	269 F	STARWING	299 F	169 F
DRAGON BALL Z	489 F	349 F	STREET FIGHTER 2	199 F	139 F
DRAGON BALL Z 2	549 F	--------	STREET FIGHTER 2 TURBO	489 F	299 F
EMPIRE STRIKE BACK	549 F	379 F	SUPER AIR DRIVER	499 F	299 F
EQUINOX	439 F	314 F	SUPER BOMBERMAN	389 F	269 F
F 1 POLE POSITION	489 F	339 F	SUPER MARIO KART	389 F	269 F
FIFA SOCCER	549 F	--------	SUPER GOAL	489 F	269 F
FLASHBACK	439 F	299 F	SUPER MAGICAL QUEST	549 F	299 F
FX TRAX	TEL	--------	SUPER SOCCER	389 F	199 F
F ZERO	199 F	139 F	SUPER STAR WARS	489 F	269 F
GOOF TROOP	449 F	299 F	SUPER STREET FIGHTER II	TEL	--------
GP 1	489 F	339 F	SUPER SWIV	199 F	139 F
JIMMY CONNORS TENNIS	419 F	269 F	SUPER TENNIS	199 F	139 F
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	449 F	299 F	SUPER TINY TOONS	489 F	339 F
HOME ALONE 2	199 F	139 F	SUZUKI F1	489 F	269 F
LAMBORGHINI	479 F	299 F	TECMO BASKET BALL	489 F	339 F
LEMMINGS	489 F	199 F	TORTUE FIGHTERS	549 F	379 F
LOST VIKING	449 F	299 F	TORTUE NINJA 4	489 F	299 F
MARIO ALL STARS	389 F	269 F	VAL D'ISERE CHAMP	499 F	349 F
MECH WARRIOR	489 F	269 F	WORLD HEROES	499 F	349 F
MORTAL KOMBAT	249 F	169 F	WRESTEMANIA	199 F	139 F
MR NUTZ	449 F	299 F	YOUNG MERLIN	499 F	349 F
MYSTIC QUEST + livre	389 F	--------	ZELDA 3	389 F	269 F
NBA JAM	549 F	379 F	ZOMBIES	489 F	349 F
LIVRE DE LA JUNGLE	499 F	--------	MAXIMUM CARNAGE	TEL	--------
PAC ATTACK	449 F	--------	HYPER VOLLEY BALL	TEL	--------
MEGAMAN X	449 F	--------	SECRET OF MANA	TEL	--------
MORTAL KOMBAT 2	TEL	--------	SCHTROUMPFS	449 F	--------
MEGAMAN SOCCER	TEL	--------	PINBALL DREAMS	489 F	--------
SUPER METROID	449 F	--------	UTOPIA	449 F	--------
METAL COMBAT	389 F	--------	WORLD CUP USA 94	489 F	--------

* OCCASION Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE** complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à
SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature .....

BANZZAI 06/94

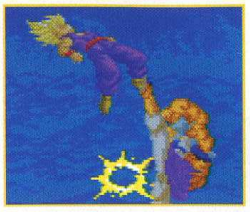
5

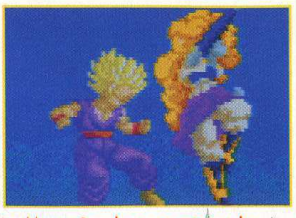
Les OAV

Les OAV (Original Video Anime) sont des dessins animés d'environ une heure, qui éclaircissent les périodes troubles de la série. Ils racontent les aventures de nos héros pendant leurs entraînements (par exemple, la période où nos amis se préparent à affronter les cyborgs), ils révèlent parfois leurs origines et mettent en scènes des nouveaux ennemis : Broly, Bo Jack, Zanghia... Vous avez pour l'instant trois OAV Dragon Ball, et treize OAV Dragon Ball Z. Voici quelques titres : Trunks Story, Bo Jack, Baddack, Kurasama, Metal Kuura, Red Ruban, etc. Il faut savoir que presque tous les OAV ne sont disponibles qu'en japonais et n'ont jamais été diffusés en France. Il est donc difficile de les trouver en commerce...

ZANGHIA

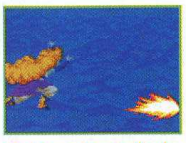
Zanghia est la compagne de Bo Jack. Elle veut exterminer tous les super Saya-Jins de l'espace pour laver l'affront dont elle a été victime : elle a été enfermée par Kaiôh (maître de Son Goku) dans une dimension inconnue pendant plusieurs centaines d'années. Depuis la mort de Kaiôh, elle reporte sa haine sur tous les autres Saya-Jins. Bref, elle est "vénère à donf" ! Elle connaît moult techniques de combats et n'hésite pas, comme les autres, à employer les méthodes les plus cruelles qui soient...



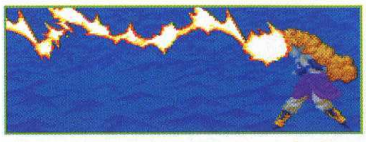


Zanghia est tellement puissante que son Meteor Smash casse vraiment des briques. Cela dit, c'est toujours étonnant de se faire blaster par une rousse.

C'est le Coude du Pirate et c'est très très traître...



Son Energy Lame a la plus grande portée du jeu.



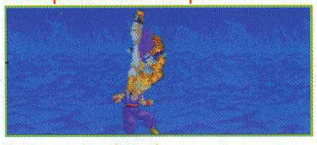
La Fulguration de Zanghia exprime tout à fait la haine qu'elle a accumulée pendant des siècles.

Elle est : la compagne de Bo Jack.
Origine : inconnue.
Attaque préférée : le Meteor Smash.
Son pire ennemi : Son Goku.
Son meilleur ami : Bo Jack.
Elle fait partie des : d'un groupe qui ne vit que pour tuer Son Goku.

La Lévitation Attack est vraiment superbement efficace.

Encore de la défense pour remporter la victoire.

Le shoot Blasteur est en fait une prise de Volley.



La Reverse Attack single un maximum votre adversaire. Utilisez-la donc très souvent.

Le coup de pied sauté est un coup difficile à réaliser mais aussi atrocement efficace.

Il faut croire que seul les ignorants ne savent pas maîtriser la fameuse prise du Meteor Smash. Celle de Bo Jack est d'une bonne rapidité, mais jouie surtout d'une énorme puissance de frappe. C'est ma préférée, donc la votre aussi !

Il y a bien longtemps, Bo Jack fut emprisonné par le grand Kaiôh dans une dimension inconnue, pendant plusieurs centaines d'années. Dimension d'où il a réussi à se sortir après la mort de Kaiôh. Accompagné par Zanghia, un de ses plus fidèles lieutenants, il a la ferme intention de se venger et d'éliminer tous les supers Saya-Jins de l'espace. Avant tout, il doit remporter le tournoi pour exhiber sa force et montrer sa supériorité. Il n'a aucune pitié et connaît de nombreuses bottes secrètes qui le classent parmi l'élite. Dixit David : ah, au fait, je vous signale qu'un DBZ III sort sur SNIN vers la fin de l'année.

BO JACK

Il est : un démon.
Origine : inconnue
Attaque préférée : la Reverse Attack.
Son pire ennemi : Kaiôh.
Sa meilleure amie : Zanghia.
Il fait partie des : monstres enfermés autrefois par Kaiôh.

Le Bo Jack Kick est vraiment très rapide.

Une Energy Lame, ça surprend toujours l'ennemi.

Le Pirate Kick vient d'une dimension secrète.

La taille de Bo Jack porte parfois préjudice à ses coups.

Je pense que Vegeta est sur le point de...

En voilà une qui va encore tracer l'ennemi...

Le Megalaxie est peut-être l'arme magique la plus puissante. Faites en un bon usage en blastant vos petits copains !

6

▲ Tous les historiques des personnages et les reportages ont été entièrement réalisés par David Taborda ▲

ET ALORS, QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Alors, qu'en pensez-vous de notre petit dossier sur Dragon Ball Z ? Pas mal, vu la "petite" place qui nous a été réservée ! Il est vrai que l'information est assez succincte mais aussi, que les faits les plus important ont été mis en avant. Bah voilà, nous en avons fini. Si vous souhaitez nous poser des questions pour avoir de plus amples infos, téléphonez au journal et demandez David Taborda ou Lionel Vilner. Ces deux petits jeunes, alias les Street Fighters de l'apocalypse, sont des petits mordus de l'animation japonaise, et passent toutes leurs soirées à regarder des dizaines et des dizaines de cassettes. Ils sont de véritables collectionneurs et brassent tout ce qu'ils peuvent...

LOGITHEQUE

La panoplie des jeux de baston sur la Super Nintendo est relativement bien fournie. C'est pourquoi, je ne vais que m'arrêter sur les nouveautés et les piliers du genre. Pour commencer l'incomparable Street Fighter Turbo qui marque son temps grâce aux Techniques Ultimes et sa bonne réalisation. Pour faire dans le neuf, citons aussi Art of Fighting, la conversion SNK aux superbes combos et zooms. Dans le domaine des adaptations de dessin animé, il existe aussi Tournament Fighters qui bénéficie de bons graphismes... Bref, Dragon Ball Z II se démarque du lot grâce à on système d'aire de jeux divisée en deux et ses combinaisons secrètes digne des plus grands.

POUR ou CONTRE

- ▲ Les graphismes sont tout à fait dans l'esprit du dessin animé.
- ▲ Le système de combat innove et reste très maniable.
- ▲ La réalisation des coups et d'attaques est excellente.
- ▼ La musique manque de pêche à l'image des épisodes Dragon Ball Z II.
- ▼ On veut toujours plus de personnages pour jouer.

BEAT'EM UP

BANDAI - 1 A 2 JOUEURS

Grâce à une panoplie de coups spéciaux très fournie, Dragon Ball Z2 devient le fer de lance des jeux de combat.

GRAPHISME	94%
ANIMATION	92%
SON	87%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	89%

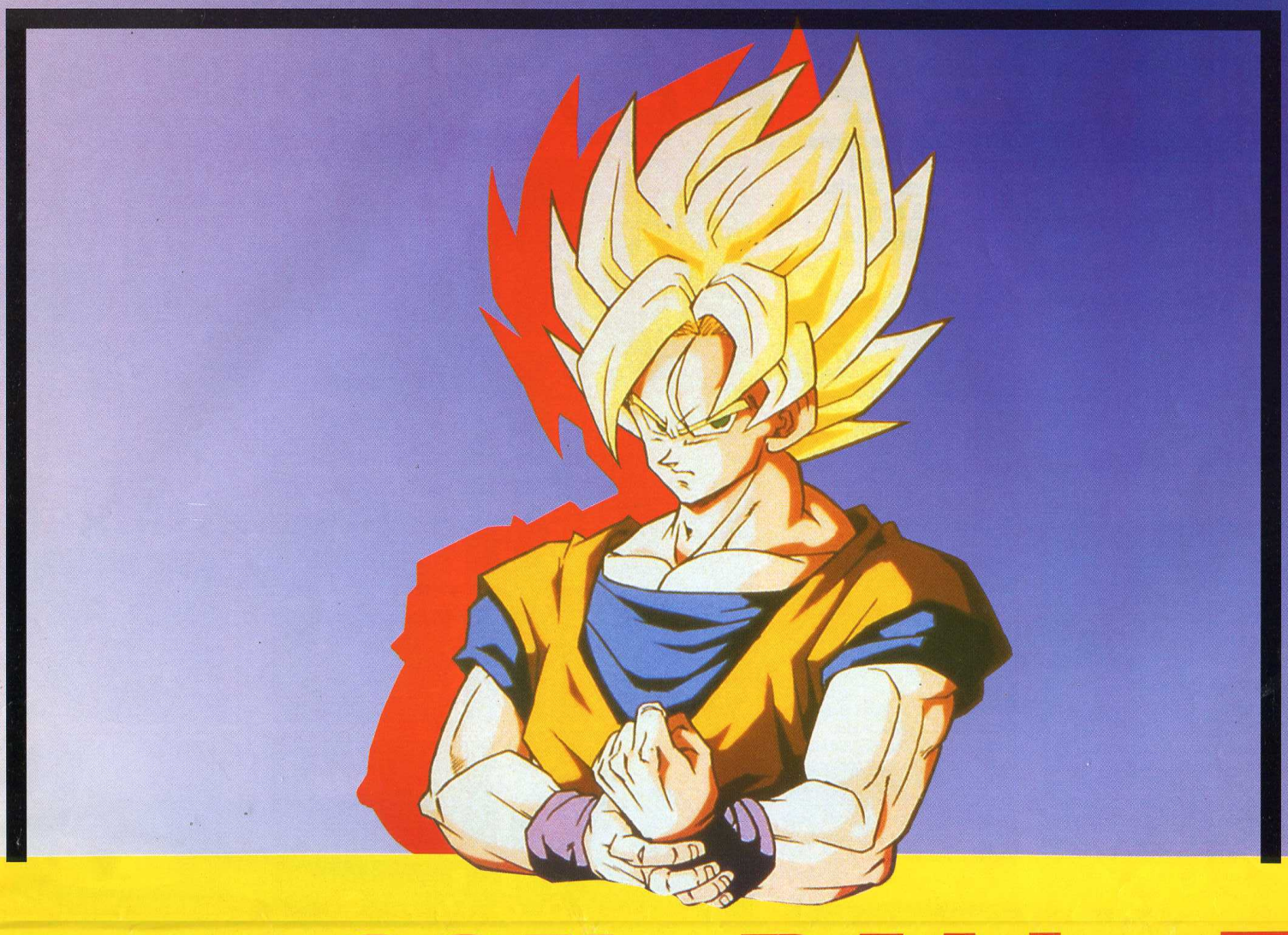
INTERÊT 94%

450 550

3615 KONSOL

Des MILLIERS de Trucs et Astuces, des CENTAINES de soluces, des Action Replay, des Petites Annonces, le dialogue direct, les sectes, les news... VITE !

Editeur PRESSIMAGE



DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS ! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

BANDAI

La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

TEST SUPER NINTENDO

WorldCupUSA94

Communiqué de presse : les Super Nintendo de toute la planète font la grève. Eh oui ! Avec la vague de simulation de foot qui déferle depuis deux mois sur le marché, elles ont fait une indigestion. Pour amplifier ce drame cosmique, sachez qu'elle se plaignent aussi de leurs qualités. Un éditeur essaye de sauver la mise : US Gold. C'est avec World Cup USA 94 qu'ils espèrent sauver l'humanité (et surtout nos petites SNIN !).

L'heure du déjeuner approche ! Après avoir commandé un gros Big Mac aux proportions de mes envies (en fait 12 Big Mac !), je m'installe pour méditer sur la jolie brune assise en face de moi... mais v'la t'y pas que ce rêve sur pattes s'en va comme si rien ne s'était passé entre nous (Ouinnn). Bref au comble du désespoir, je plonge mon regard évasif au fond des boîtes vides qui jonchent la table. Et là, Paf ! Je reçois en pleine figure, le logo de la Coupe du Monde flanqué sur tous les murs du resto ! Retour à la réalité, la France ne participera pas au Mundial, tant pis, moi je dois me taper le test du jeu ! Deux mauvaises nouvelles à la fois, ça craint...

La France qualifiée !

Enfin, c'est la vie ! Sachez pour commencer qu'avec ce hit d'US Gold, on peut composer les poules qualificatives du mondial à sa guise. En effet, si l'envie vous prend de faire jouer les équipes non qualifiées, c'est possible ! Chouette pour les bleus. Autant vous révéler tout de suite que le principal atout de World Cup USA 94 réside sans aucun doute dans la multitude des options. C'est tout simplement incroyable ! Vous pouvez vous entraîner, composez vos équipes, choisir une formation ou même en créer une. En fait dès que vous vous familiarisez un peu avec les possibilités de ce soft, il prend des allures de «Player Manager». Au lieu d'entraîner une équipe, c'est vous le client !

Plein d'options...

Pour rendre ce jeu encore plus accessible à tout le monde, les programmeurs d'US Gold ont pensé à tout. On peut facilement paramétrer une partie selon plusieurs critères. Ces derniers dépendent de la longueur d'une partie comme de la difficulté. J'insiste en particulier sur le contrôle de la baballe. Elle se fait sur trois niveaux. Le premier, pour les débutants, vous propose un ballon scotché au pied. Pour les pros, la balle s'éloigne dès que vous perdez un peu le contrôle. C'est beaucoup plus réaliste. De plus, vous visionnez le terrain avec une vue de haut pour faciliter la réalisation des effets. Si le jeu est relativement complet, il manque par contre de coups différents.

Ça pulse le ballon !

Ce n'est pas toujours évident d'exécuter une tête ou une reprise de volée. Il en va de même pour les enchaînements de coups qui sont bizarres. D'ailleurs, c'est le seul point pas très réaliste. Je m'explique, la vitesse de la balle est beaucoup trop rapide par rapport à la course des joueurs. On observe le même problème lors des tacles. Cela dit World Cup USA 94 reste ce qu'il y a de plus complet sur le marché de la simu de foot.
Pour finir, World Cup USA 94 innove tout d'abord grâce au nombre important d'options disponibles et à sa bonne jouabilité. En plus, c'est génial de faire jouer la France dans un tournoi qu'on aurait tous souhaité gagner ! Ouinnnn...

Pitt Platini

Dans les buts, c'est moi, Pitt le vengeur masqué, celui qui arrête tous les buts. La jouabilité au niveau des cages est vraiment excellente. Si, si, je vous assure !

Même si les phases de tirs au but (les fameux penalty) sont un peu pixélisées, elles sont bien faites. On peut déclencher le tir à l'aide d'un curseur et même donner un max d'effet. Les cages ne sont pas faciles à tenir, faites moi confiance !

SUPER TEAMS

Le onze d'Allemagne est une des équipes les plus performantes de World Cup USA 94. Véritable reflet de la réalité puisqu'ils ont déjà remporté 3 coupes du monde en 54, 74 et 90

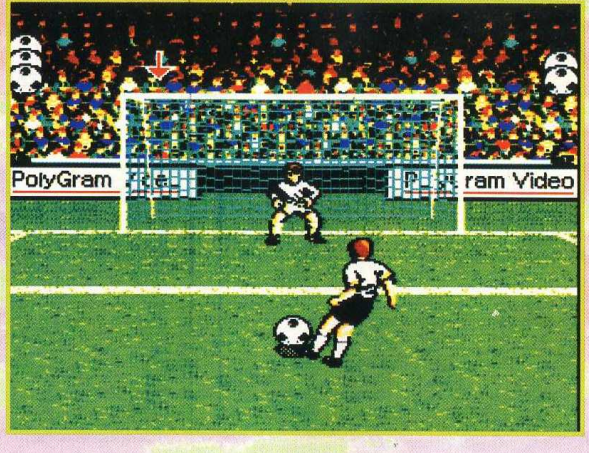
Je vous le donne en mille, les argentins, malgré une petite déficiance en défense, sont très dangereux. Ils ont enlevé la coupe du monde à deux reprises en 78 et 86.

Qui n'a jamais entendu parler des fantasticos Brésiliens et leur jeu mucho acrobatique. Leurs talonades endiablées se soldent par trois victoires en 58, 62 et 70.

Même si son palmarès est moins prestigieux, voici un aperçu des caractéristiques de la France. Elle compte zéro victoire à son actif mais reste tout de même très redoutée.

Si la Hollande fait parler d'elle ces derniers temps, c'est uniquement grâce à ses joueurs expatriés. Malgré deux finales en 74 et 78, ils n'ont jamais remporté le Mundial.

Pour finir, voici la Squadra Azzura : les fameux vengeurs de la France en 82. Les Italiens ont gagné trois Coupes du Mondes en 34, 38 et 82. Les paris sont ouverts !



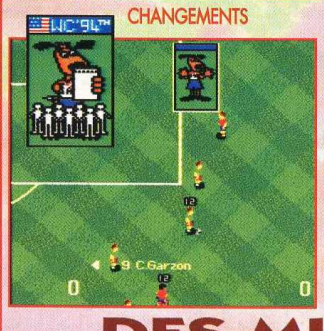
PLAYER VS ORDI

Encore une option cool grâce à notre ami Striker. Eh oui ! L'ordinateur peut prendre le contrôle de la situation ou vous laisser la baballe. A vous de choisir.

OLÉ STRIKER

Comme vous le savez tous, le Mondial inaugure chaque année une nouvelle mascotte. Striker, c'est le nom du petit chien-chien footballeur aux belles oreilles.

CHANGEMENTS



ENTRAINEMENTS

FORMATIONS

HABILLEMENTS

DES MILLIARDS D'OPTIONS A LA CARTE

Comme dans toute simulation de foot qui se respecte, on peut aussi changer les joueurs. Bref, vous pouvez virer tous les gros nazes qui assurent pas une bille !

Ce jeu est l'un des tout premier à lancer une formule d'entraînement. Même si l'idée a du bon, la réalisation de cette phase manque tout de même d'éfficacité et d'utilité. Autant jouer au vrai foot !

Avec World Cup USA 94, vous pouvez créer une formation comme bon vous semble ou la sélectionner parmi un paquet d'équipes. Remarquez le groupe d'attaquants en meute sur la photo. C'est mon trip !

Si vous n'avez pas réussi dans la grande couture, c'est pas grave. Eh oui ! World Cup USA 94, vous réserve une petite surprise : la possibilité d'habiller les joueurs à votre guise. Moi, j'ai opté pour vert, vert et vert.

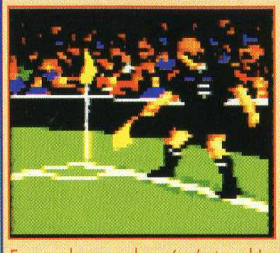
UN TERRAIN SURPEUPLE

Voici un petit aperçu du terrain de World Cup USA 94. (1) Vous pouvez distinguer Jeepy qui cherche désespérément à comprendre quelque chose au foot. (2) C'est Franck qui arbitre comme d'hab'. (3) Jo la frite vient d'arrêter un superbe tir. (4) Djabouni n'a pas compris que le foot, ça se joue avec les pieds !!!

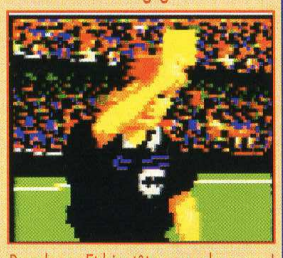
L'ARBITRE EST UN VENDU

L'homme en noir, c'est le seul qu'il faut respecter. Eh oui, tous les autres vous en faites ce que vous voulez... Enfin pas tout à fait, World Cup USA 94 peut se vanter d'être le jeu à l'arbitrage le plus pointilleux de tout le marché. Il va falloir compter sur les petits cartons jaunes et rouges.

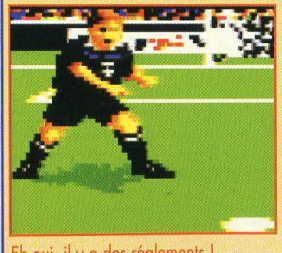
L'arbitre donne un dégagement aux 6 m.



Essayez le corner brossé, c'est cool !

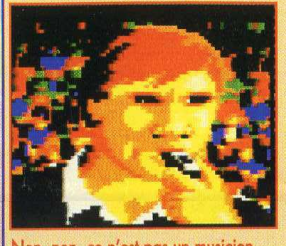


Prends ça. Et bientôt ce sera le rouge !

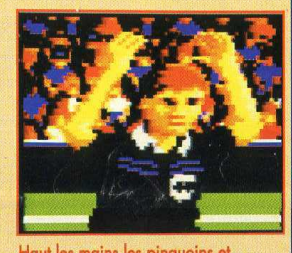


Eh oui, il y a des réglements !

Je vous l'avais pourtant bien dis...



Non, non, ce n'est pas un musicien, c'est juste l'arbitre.



Haut les mains les pinguoins et donnez-moi vos cartons !

Striker va recevoir toutes les équipes du monde à l'occasion du Mundial qui se déroule aux USA. Bonne Chance !

ENCORE PLUS D'OPTIONS !

Voici encore une multitude d'options que vous pouvez utiliser.

Même pendant la partie, on peut utiliser les services de Striker.

Les phases de coup-francs sont extrêmement bien faites. En effet, on peut jouer sur la trajectoire de la balle à volonté et faire des superbes enchaînements. Les effets brossés sont aussi de la partie, alors ça va faire mal dans les défenses de World Cup USA 94.

LOGITHEQUE

Comme vous vous en êtes sans doute aperçu, le nombre de simulations de foot disponibles sur Super Nintendo ne cesse d'augmenter. Pour parler des grands classiques, je pense qu'il est indispensable de nommer de Super Soccer avec sa vision du terrain originale. Eh oui ! c'était le premier jeu de foot utilisant le mode 7. Bref, je ne vais pas vous citer toutes les dernières, mais plutôt insister sur celle qui valent le détour. Pour commencer, Virtual Soccer et ses vues différentes est le premier de la saison. Il y a aussi Fifa Soccer et ses enchaînements mortels.

POUR ou CONTRE

- ▲ Des options par milliards.
- ▲ La possibilité de réaliser des enchaînements
- ▲ De nombreuses équipes dont la France.
- ▼ Les graphismes sont un peu moyen.
- ▼ World Cup USA 94 manque de réalisme au niveau de certaines phases de jeu comme par exemple les tacles.

SIMULATION

US GOLD – 1 à 2 JOUEURS

La première simulation de football qui compte autant d'options.

GRAPHISME	84%
ANIMATION	90%
SON	83%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%

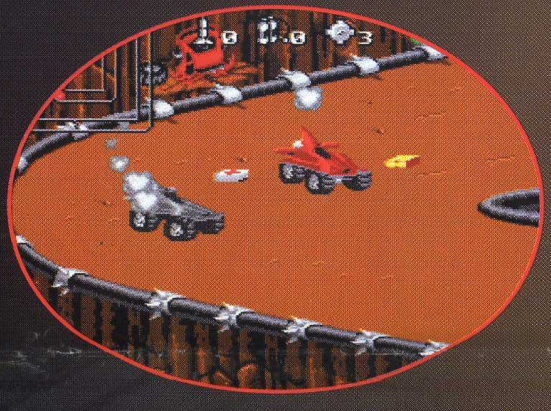
INTERÊT 89%

ocean

ROCK'
RAC

Une course de ba

Twistez, jerkez, rapez, speedez, dérapez, explosez-vous avec vos adversaires ! Ça va swinguer dans les chaumières avec la nouvelle bomba d'Interplay. Rendez-vous compte : vous participez à un championnat de course automobile intergalactique, d'une grande renommée. Dans un avenir lointain, où les voyages spatiaux sont monnaies courantes, accrochez-vous bien, voici : Rock'n Roll Racing. C'est au volant des bolides les plus sophistiqués de l'univers que vous affrontez les pilotes les plus démoniaques de la galaxie. Eh oui ! Le «Battle Track», le «Havac» comme le «Marauder» et le «Dirt Devil» sont des véhicules boostables. Avec Rock'n Roll Racing il n'y a plus de frontières ! Vous équipez vos bolides



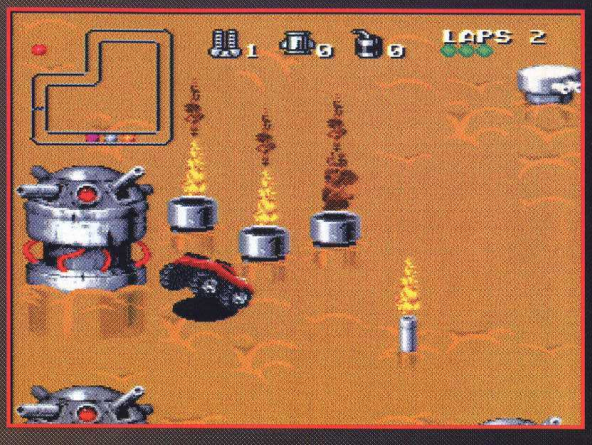
ocean

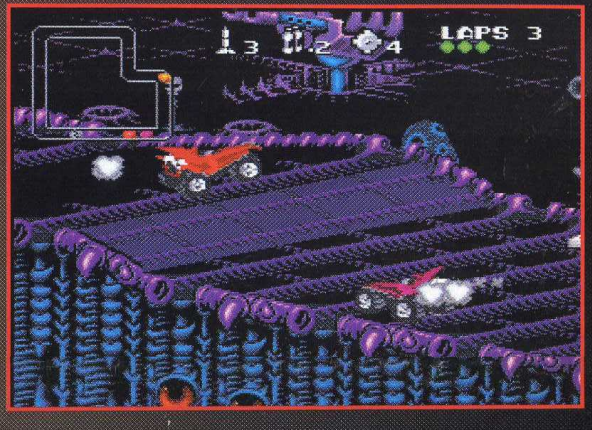
Publi-réc

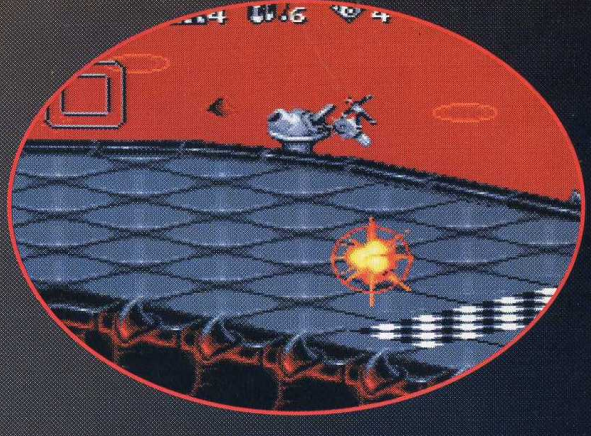
N ROLL
ING

gnoles d'enfer !!!

en fonction de l'argent gagné pendant votre campagne.
Votre mission : latter sur six planètes différentes toutes plus cools les une que les autres. Différentes pistes vous attendent : la planètes des glaces, NHO, et surtout Inferno avec ses cratères en ébullition. Seul les véritables guerriers y accéderont ! Quand on parle d'Interplay, un seul proverbe est de rigueur : «Où y'a tutures, y'a cheat». Eh bien, sachez qu'il est possible de jouer avec Olaf des «Lost Vikings». Et là, si vous n'êtes pas entièrement convaincu, c'est pour la bonne et simple raison qu'on ne vous a pas parlé de la botte secrète : un fantastique Battle Mode où vous n'avez qu'un objectif : anéantir vos adversaires dans des duels sans merci. Et pour encore vous épatez : le tout se passe sur les rythmes les plus déments du siècle. Courez, poussez, tuez, c'est la fièvre du samedi soir qui débarque... celle de Rock'n Roll Racing !







actionnel

TEST SUPER NINTENDO

Rêve parmi les rêves, délice parmi les délices, le tout premier jeu d'aventure de la compagnie Squaresoft vient enfin d'être traduit en français. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore cette firme japonaise, il faut savoir que c'est à elle que l'on doit : «Secret Of Mana», «Final Fantasy 6».... toujours pas traduit en français, mais que l'on attend avec une très grande impatience avant la fin de l'année 1994. En attendant, avec Mystic Quest, voici de quoi passer un été à l'ombre !

MYSTIC QUEST LEGEND

Pour tout connaître de Mystic Quest : 3615 Konsol !

Posez vos questions en direct à Street.Man !

Tout au début du jeu, vous rencontrez un personnage sur un nuage magique, un peu comme dans Dragon Ball... Il vous apprend que les 4 cristaux magiques qui font régner la paix sur votre planète viennent d'être dérobés par quatre horribles monstres et, que vous êtes la seule personne à pouvoir les récupérer ! Ça on s'en doutait. Au début, un peu perplexe, vous ne comprenez pas tout, mais au bout de quelques secondes, vous vous trouvez déjà nez à nez avec un gros taureau qui ne vous veut que du mal. Prenant votre courage à deux mains et en l'espace de quelques coups d'épées, vous le mettez hors d'état de nuire. Après ce splendide combat vous comprenez que votre destin est lié à celui du monde.

Y sont sympas dans l'coin !

Dans ce jeu d'aventure ou vous pouvez visualiser la carte du monde à n'importe quel moment (en appuyant sur Select), vous dirigez un personnage vu de dessus à travers de nombreux paysages tels que des forêts, des grottes volcaniques, des cascades en furies, des tours gigantesques et de nombreux villages... Là, des maisons très accueillantes sont construites près des arbres, avec vue sur la mer ou bien près d'une calme rivière où de petits oiseaux font cui cui... (fin du folklore !).
Donc, dans ce jeu parsemé d'embûches et d'énigmes, vous devez retrouver les quatre clefs mystiques pour

D'un bond magistral, le héros au grand cœur saute dans l'eau.

parvenir à récupérer les quatre cristaux magiques pour, finalement, avoir la chance de combattre l'ultime boss (le Roi noir) tout en haut de la tour principale (la Tour Focale). Les phases de combat (qui ne se déroulent pas en temps réel) ont été très simplifiées puisque vous n'avez le choix qu'entre quatre options (l'attaque, la défense, la fuite, ou finalement jeter un sort sur votre adversaire). Pour ce qui est des armes et des sorts qui deviennent de plus en plus puissant au fur et à mesure que vous avancez, vous les récupérez au fur et à mesure de vos nombreux combats ou bien par l'entremise d'un de vos compagnon.

De l'info, de l'info !

Comme tous jeux d'aventure qui se respectent, vous devez impérativement récolter des informations dans les villages visités. Vous devez parler à toutes les personnes, en n'en négligeant aucune, car n'importe qui est susceptible de vous fournir l'information indispensable à la suite de votre quête. A part cela, vous devez également combattre contre une horde

Toujours dans le même village, monsieur tape la discute.

de monstres tous plus hideux les uns que les autres !
Après être sorti vainqueur des combats vous pouvez, en retournant dans un des villages préalablement visité, acheter des armes (des bombes, des flèches et autres projectiles) ou des potions magiques pour vous redonner de l'énergie vitale ou des points de magies blanches ou noires.
Enfin, pour conclure, bien que Mystic Quest soit le premier jeu d'aventure de cette compagnie, c'est maintenant une référence !.

Lion l'aventurier et Mike le troubadour

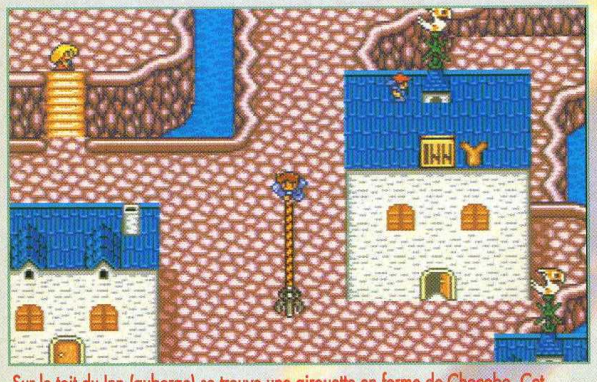
LES COMMANDES ULTIMES

Ça, c'est le menu de commandes que l'on obtient en appuyant sur le bouton Start. Mystique n'est-ce pas ?
Objet : ici sont répertoriés tous les objets que vous aurez récupérer au cours de l'aventure.
Sort : les sorts magiques peuvent êtres utilisés en dehors des combats. Notamment les sorts de guérison.
Armure : pas besoin d'équiper les armures. Les puissantes sont aussitôt ajoutées à votre équipement.
Arme : à vous de choisir l'arme qui vous servira pour telle ou telle situation. Sinon, prenez la plus forte pour les combats.
Statut : Ici, ce sont les statues de votre ou de vos personnages. Consultez-les quand vous le voulez pour connaître l'états de vos niveaux.
Perso : un menu d'options pour changer la vitesse du jeu ou encore paramètrer la barre d'énergie. Pleins de trucs sympas quoi.
Sauvegarde : trois sauvegardes sont possibles. C'est vraiment beau le progrès hein ?

Le combat fera partie intégrante de votre aventure lors de vos déplacements. En fait peut-être qu'a un moment vous en aurez franchement marre de ces combats.

DETRUISAGE ET GUERISSAGE

Le système de combat est le premier du genre sur notre sol français. En effet, ici il suffit de faire des choix : attaque, magie, objets... Quand vous frapper un adversaire, ses dommages sont inscrits en chiffres blancs (les votres aussi si vous prenez un pain). Quand vous vous redonnez de l'énergie, les chiffres sont verts. Attention car l'ennemi aussi peut prendre lui aussi de l'énergie (selon son intelligence).



Sur le toit du Inn (auberge) se trouve une girouette en forme de Chocobo. Cet animal étrange se retrouve dans quasiment tous les Final Fantasy. C'est une sorte de mascotte qui est en fait la «patte» de Square Soft.

MON HEROS !

Le héros, que vous pouvez nommer comme bon vous semble, se déplace avec la grâce et la maestria d'un phoque a qui il manquerait une patte. Mis à part peut-être son air ridicule, il manie les armes comme un dieu. Voyez comme il pourfend l'air avec son épée, comme il atteint le mur du son avec sa hache, comme il tente de s'agripper, avec son grappin ! Enfin bref, c'est une armée ambulante, ce p'tit bonhomme.

SQUARE SOFT, MECONNUS EN EUROPE...

Mystic Quest n'arrive que maintenant en version française alors que c'est le réussi des jeux d'aventure de Square Soft. Les meilleurs sont déjà sortis en import. Le 1er, c'est Final Fantasy 4, sorti en version américaine sous le nom de Final Fantasy 2. Le 2ème c'est Seiken Densetsu 2 appelé Secret of Mana aux States (ce jeu est la suite de Seiken Densetsu/Final Fantasy Adventure/Mystic Quest version Game Boy). Le dernier, mais pas le moindre, se nomme Final Fantasy 6 et surclasse tout ce qui peut exister en jeu de rôle sur consoles. Il sortirait (version américaine) à la fin de l'année sous le nom de Final Fantasy 3 (on ne connaîtra donc jamais les joies du n° 5).

LE MONDE MYSTIQUE DE MYSTIC QUEST

Les déplacements sur la carte ne se font pas avec toute la liberté que l'on souhaiterait mais on a souvent le choix des chemins, en cours de route. Je ne vous l'avais peut-être pas dis mais, au Japon, ce jeu s'appelle Final Fantasy «easy version». Il est sorti aux Etats Unis sous le nom de Final Fantasy Mystic Quest. C'est en fait une sorte d'initiation au RPG (role playing game) ou JDR (jeu de rôle).

Ce dragon à deux têtes garde le troisième crystal. Comme dans tout bon jeu de rôle qui se respecte, il faut un dragon. Le voila !

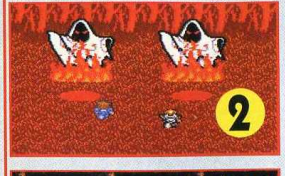
Le golem de glace est un adversaire redoutable. Avec un minimum d'intelligence, vous le battrez.

Le squelette appelé Sakdos (ouarf !) vous opposera peu de résistance. Surtout quand il reviendra vers la fin et que vous aurez vos levels à fond. Eclatage facile donc...

Voici la dernière transformation de Dark King. Cet abruti de Mike a été incapable de prendre en photo l'avant-dernière nettement plus belle...Mais bon, il ne faut pas lui en vouloir, il a jouer pendant des nuits entières pour pouvoir refinir le jeu. Enfin, c'est ce qu'il dit ; mais il a tellement peur des araignées...

Pazuzu, l'oiseau de la mort, est vicieux et subtil. Quoique, si je dis ça, c'est que la première fois que je l'ai rencontré, il m'a raconté une blague pas drôle du tout.

ABRACADABRA !



Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez de nouveaux sorts d'attaque très destructeurs.
1-le blizzard fait froid dans le dos mais chaud au coeur. En effet, les ennemis se transforment en bonhomme de neige.
2-le feu fait chaud aux fesses et froid dans la tête. Voyez, vous pouvez même bruler des fantômes.
3-la tornade est efficace contre les ennemis volants. Les fantômes sont des ennemis volants, donc la tornade est indispensable !
4-le tonnerre gronde et fait fuir les petites souris. Ah non, ce ne sont pas des souris mais des momies.
5-la pureté porte mal son nom, en effet elle fait très mal. Ah la la, pauvres zombies.
6-le météore est pour le moins dévastateur à donf.
7-la flamme est encore plus puissante que le feu, c'est pour dire. C'est une sorte d'attaque nucléaire.

Les dialogues s'affichent dans des fenêtres en forme de bulles. La fenêtre en bleu plus foncé montre une phrase qui a été dite avant celle qui se trouve dans la fenêtre bleu clair ; compris ? Comme ça, si on ne se souvient pas de ce qu'a dit le précédent personnage, bah on l'a sous les yeux. Au fait, la fille qui dit à son père «tu as une sale tête», je ne trouve pas ça très respectueux. Les traducteurs fous ont encore frappé !

Ici, c'est le niveau du volcan. Tous les petits êtres ridicules et immobiles sont les ennemis. Un simple contact avec ces derniers et notre héros passe à l'écran combat. La musique devient alors très hard rock. Cool non ?

ROLE/AVENTURE

SQUARE SOFT – 1 JOUEUR

C'est le tout premier Square Soft officiel en France. Il est pas mal, mais on espère que les questions de gros sous n'empêcheront pas la venue des autres...

GRAPHISME	70%
ANIMATION	70%
SON	93%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	85%

INTÉRÊT 89%

LOGITHEQUE

Eh bien lui, c'est le premier du genre sur Super Nintendo. C'est vraiment bête que nous habitions la France car sinon on aurait pu le comparer à autre chose... Le seul qui lui ressemble, c'est Zelda mais il est plus tourné vers l'arcade... Sinon, sachez que Mystic Quest est une excellente initiation au jeu de rôle, il vous fera aimer ce genre. Alors procurez vous vite ce jeu, comme ça on aura bientôt Final Fantasy 6 !!!

POUR ou CONTRE

- Un système de jeu tout nouveau !
- Des musiques fantastiques !
- Excellent pour les plus jeunes.
- Décors pas très beaux.
- Les pros passeront leur chemin...

TEST SUPER NINTENDO

les SCHTROUMPFS

Schtroumpfer, toujours schtroumpfer. Et vingt fois sur le schtroumpf, reschtroumpfez votre schtroumpf. Car c'est au pied du schtroumpf que l'on schtroumpfe le moins. Oui ! mais finalement l'important, c'est bien de se schtroumpfer, et tout le reste n'est que... SCHTROUMPFERIES ! Justement, les Schtroumpfs d'Infogrames, fidèles à leur vocation basée sur les succès de la bande schtroumpfée, lancent « les Schtroumpfs ». J'espère que vous l'aviez déjà schtroumpfés !

L'affreux sorcier Gargamel sème encore la terreur chez les Schtroumpfs. Il a déjà kidnapé le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur, et même la Schtroumpfette ! Manquerait plus qu'il la schtroumpfe, tiens...

Planquez-vous v'là Gargamel !

Tout le village frémit à l'idée de ce qui va leur arriver, car Gargamel a un faible pour la soupe aux Schtroumpfs. Mais comme le dit si bien un dicton : «Ne schtroumpfez pas la peau du Schtroumpf avant de l'avoir schtroumpfé». Eh oui ! Dans ce grand jeu de plate-schtroumpfs qui retranscrit fidèlement l'univers magique des Schtroumpfs, vous schtroumpfez à dos de cigogne, dans un chariot, en luge ou sur un radeau.

Costaud le Schtroumpf !

Votre mission : délivrer les Schtroumpfs prisonniers avant qu'ils ne se fassent schrtroumpfer par Azraël et son acolite aux gros pieds. Mais tel est schroumpf qui croyait schroumpfer ! Eh oui, le Grand Schtroumpf a désigné le Schtroumpf costaud pour aller délivrer les schtroumpfs. Que les pessimistes aillent schtroumpfer ailleurs car dans ce jeu schtroumpfement bien réalisé, il est possible de lancer sur les ennemis les cadeaux schtroumpfés du Schtroumpf farceur, ou encore les gros gâteaux à la crème du Schtroumpf gourmand...

Lorsque vous allez jouer aux «schtroumpfs», vous vous apercevez rapidement que le dicton suivant est de rigueur pendant toute la partie : «schtroumpfs de mains, schtroumpfs de vilains». Eh oui ! Il faut ruser un maximum en évitant tous les sbires, ou plutôt les victimes de Gargamel. Dans ce jeu de plates-schtroumpfs, on peut aussi faire le schtroumpf de bonus dans des niveaux spéciaux. Ces derniers redonnent de la vie et autres. Comme il faut toujours battre le schtroumpf tant qu'il est schtroumpf, lancez-vous sur vos adversaires dès que vous avez amassé un peu de vie. Pour faciliter la tache, il existe plus de cinquante ennemis à schtroumpfer et même quelques boss. Après les plaintes reçues à propos d'Astérix, les schtroumpfeurs d'Infogrames ont inclus un système de passwords. Et pour les schtroumpfs perfectionistes, vous pouvez même schtroumpfer dans trois niveaux de difficulté différents.

Dans ce niveau, vous dirigez le schtroumpf à lunettes. Il faut avancer avec beaucoup de prudence pour ne pas rentrer dans les chauves souris qui s'envolent lorsque vous approchez. Mais il y a pire... Les crevasses sont pratiquement invisibles, faites gaffes !

Fidèle à la BD.

Procédons par éliminaschtroumpf, nous avons parlé du scénario, du système de jeu... reste la réalisation des graphismes. Elle est schtroupfement bonne comme la musique, d'ailleurs. En effet, l'esprit de l'univers magique des schtroumpfs a été retranscrit à la perfecschtroumpf. Dans la même lignée, la musique se mêle très bien au style de la danse lunaire des cents schtroumpfs. Qui plus est, la jouabilischtroumpf est excellente et originale à tous les niveaux.

Bon, schtroumpfez-moi bien ! Si le plaisir de jouer vient en schtroumpfant, ce n'est pas une raison pour ne pas schtroumpfer avec modération : il faut schtroumpfer pour vivre et non pas vivre pour schtroumpfer. Et, comme dit toujours le grand Schtroumpf : l'excès en schtroumpf est un défaut, et on est toujours puni par là où on a schtroumpfé... Poils au nez !

Pitt le Schtroumpf Gourmanstaud

LES ANIMES

Décidement, les schtroumpfs ont vraiment tous les loisirs, même celui de voler.

Vous pouvez admirer un schtroumpf qui prend un élan fulgurant pour sauter dans les airs. Sa jouabilité est très bonne.

Le terrain peut parfois devenir un soupçon (très) glissant. Un conseil : allez y doucement !

Comme c'est beau un schtroumpf qui fait de gros efforts pour arriver au bout de ses peines. Bonne chance.

Quand on ne schtroumpfe pas bien, c'est la fin ! Votre perso meurt en exécutant un joli saut périlleux.

Qui a dit, que pour vaincre la fuite n'était pas la meilleure solution.

Attention ! Ça va bombarder un maximum dans quelques secondes. Planquez-vous les petiots !

LES BOSS

Voici des plantes carnischtroumpf ! Si vous les touchez... Adieu Berthe !

Attention au serpent des marais... Incroyable, il ressemble à David !

Ce boss est en fait l'apprenti schtroumpf transformé en Dragon vert (Cf. la BD).

Azraël est un chat de gouttière tout miteux. Malgré tous les coups que lui donne Gargamel, cet abruti le suit partout dans l'espoir de déguster un p'tit schtroumpf bien gras ! Manque de bol, c'est pas demain la veille, qu'il va en croquer un ! A moins que vous ne lui facilitiez la tâche !

Gargamel est le boss final des schtroumpfs. Comme vous pouvez le voir, il est aidé par le Caracoukas... Ce bon vieux Garg' vit dans une vielle masure au bord de la forêt. Sorcier méchant, rusé et lache, il déteste les schtroumpfs et fait tout pour les attraper. Mais ces derniers sont plus malins que lui et parviennent toujours à lui échapper. Après chaque échec, il jure de se venger.

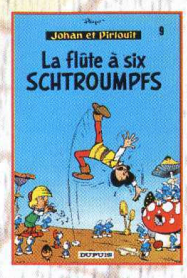
Premier niveau : le village des schtroumpfs

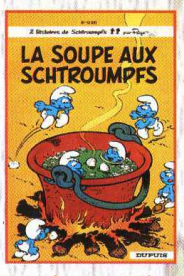
Pour venir à bout de Gargamel et de ses sbires, le grand Schtroumpfs a désigné le Schtroumpfs costaud. Dans ce niveau, vous devez tout simplement éviter les misères que peuvent vous faire, malgré eux, d'autres schtroumpfs. Pour commencer, les flaques d'eau peuvent vous faire glisser et, si ça ne suffit pas, sachez que d'autres individus essayent honteusement de vous balancer un saut d'eau dans la face. Mais là je vous rassure tout de suite ! En effet, vous pouvez rentrer dans les maisons, elles donnent accès aux toits, ces derniers regorgent de bonus... Faites aussi attention au Schtroumpf Batman qui vous fonce dessus dès qu'il en a l'occasion !

Equinox
Les 456 salles dévoilées sur le
3615 KONSOL

La schtroumpf Histoire des Schtroumpfs !

C'est en 1958, au cours de l'aventure de Johan et Pirlouit, la flûte à six trous, que ces étranges petits êtres bleus font leur apparition. Dès l'année suivante, ils sont les héros du premier mini-récit publié par «Spirou». Suivent cinq autres de ces récits avant qu'ils n'aient leur propre série dans le journal, tout en continuant à vivre des aventures de Johan et Pirlouit. Peyo signe la plupart des scénarios avec Yvan Delporte, également co-auteur des films d'animation. Devant le succès remporté par ses héros, dont les aventures sont publiées par les éditions Dupuis, Peyo ouvre un studio où de nombreuses futures vedettes de la bande dessinée vont faire leurs premiers pas : Derib, Walthéry, Gos et bien d'autres. En 1959, neuf film de treize minutes, dont sept en noir et blanc, sont produits par TVA (TV Animation), on ne les a jamais vu en France. Succès oblige, en 1975 Dupuis et Belgivision proposent un long métrage, la flûte à six Schtroumpfs. En 1981, la SEPP à Bruxelles et Hanna Barbera à Los Angeles produisent pour la chaine américaine NBC les premiers épisodes de dessins animés. Leur succès international est rapide et bientôt les petits hommes bleus envahissent les vitrines des marchands de jouets. Pour finir, Peyo, devenu l'une des plus grosses fortunes de Belgique, prépare en 1989 un magazine entièrement dédié aux Schtroumpfs... Malheureusement, il nous quitte le 24 décembre 1992 après un dernier album.





A gauche, vous avez la couv' de la première mondiale des Schroumpfs.

Le meilleur schtroumpfeur de BD

D'origine anglaise, Peyo est né à Scharbeek (Belgique) en 1928. De son vrai nom Pierre Culliford, il hérite très tôt du pseudonyme de Peyo, déformation de son surnom habituel « Pierrot ». Inconditionnel d'Hergé, il découvre sa vocation de scénariste chez les scouts, grâce aux talents de conteur de son chef de meute dont il mettra en image les récits. Quelques années plus tard, il entre comme gouacheur dans un studio de dessins animés. C'est une étape décisive dans sa carrière, car c'est là qu'il va rencontrer deux futures « pointures » de la BD : Franquin, le père de Gaston Lagaffe, et Morris, le créateur de Lucky Luke. Si ses premières aventures paraissent dans Riquet, le véritable départ de sa carrière de dessinateur scénariste débute en 1946, avec la parution régulière des « aventures de Johan », un jeune page du Moyen-Age. En 1952, Johan fait son apparition dans Spirou pour sa première grande aventure et devient l'un des personnages les plus populaires du journal, lorsque Peyo lui adjoint Pirlouit son « Sancho Panza » facétieux. La série est rebaptisée « Les aventures de Johan et Pirlouit ». C'est en 1958, dans le neuvième épisode de cette série, que les Schtroumpfs apparaissent pour la première fois. Puis, par trois fois, les drôles de petits lutins bleus repointent le bout de leur bonnet... vous connaissez la suite !

LES PERSONNAGES

Le schtroumpf costaud se distingue des autres par un tatouage en forme de cœur. Il est le plus fort du village. Il fait de la gymnastique, du sport et il a même organisé les Schtroumpfs olympiques. Lorsque le labeur est dur, on peut toujours compter sur lui. Il est peu rustre mais tous l'aiment bien. C'est le premier perso à utiliser.

Le schtroumpf farceur ne vit que pour faire des farces. Il offre des cadeaux qui explosent à la figure de ceux qui, crédules, les ouvrent. C'est un blagueur né. Il énerve un peu les schtroumpfs qui, malgré tout, lui pardonne son p'tit défaut. De temps en temps, les farces se retournent contre le farceur en question. Dans le jeu, on peut balancer des gags...

Le schtroumpf gourmand ne pense qu'à manger. Tout lui semble bon à être englouti : la salspareille, la soupe, le fromage... Mais ce qu'il préfère, ce sont les gâteaux, les tartes et autres friandises qu'il chaparde régulièrement chez le schtroumpf cuisinier. Sa devise est : «Il faut vivre pour schtroumpfer et non schtroumpfer pour vivre». Ses gâteaux font très mal aux ennemis.

Le schtroumpf à lunettes (le David de la troupe) est le seul schtroumpf qui prend tout au sérieux. Il fait la morale. Les phrases du grand schtroumpf sont sacrées pour lui, il les répète comme la sainte parole. Il est détesté mais supporté par tous les autres, ce qui ne l'empêche pas de recevoir, de temps à autre, un coup de maillet sur la tête ou un cadeau piégé ! C'est vraiment un enschtroumpfeur.

RIEN NE SERT DE COURIR !

Pour passer les marais, un petit canard tout joli vous donne un coup de main.

Dans les mines, votre seul allié est un wagon. L'entente est difficile...

Surfin' Schtroumpf ! C'est la nouvelle mode aux US. Faites en autant.

Dans un des derniers tableau, vous devez trouver votre chemin dans une bulle.

Dans ce tableau, vous contrôlez le schtroumpf farceur. Pour trouver votre chemin, il faut exploser les blocs de pierre avec vos cadeaux explosifs. Attention, la lave peut vous rattraper facilement...

Dans la Forêt Noire la prudence est de rigueur. Eh oui ! La moindre erreur vous transformera en schtroumpf noire. Je précise qu'il faut aussi faire attention aux fameuses mouches ZZZZ...

Vous reconnaissez tous le fameux barrage des Schtroumpfs. Il va falloir résoudre une petite énigme pour trouver la sortie du niveau.

LOGITHEQUE

Comme vous le savez tous, la panoplie des jeux de plate-forme sur Super Nintendo est relativement fournie. C'est pourquoi, je ne vais m'arrêter que sur les nouveautés et les piliers du genre. Pour commencer, l'incomparable Super Mario World qui marque son temps grâce à sa maniabilité exceptionelle et son fun. Pour faire dans le neuf, citons aussi Bugs Bunny in Rabbit Rampage. Ce dernier a fait son apparition le mois dernier en misant sur l'humour délirant des sprites. Dans le domaine des adaptations de bandes dessinées, il ne faut pas oublier l'aîné des Schtroumpfs : Astérix, un premier essai pour Infogrames. Bref, si les Schtroumpfs vont faire un tabac, c'est grâce à son excellente réalisation. Eh oui ! l'originalité comme la qualité des graphismes et la jouabilité sont au rendez-vous...

POUR et CONTRE

- Les graphismes restent tout à fait dans l'esprit de la bande dessinée de Peyo.
- La jouabilité est quasiment sans faille. On peut tout schtroumpfer !
- La diversité des modes de jeu font des Schtroumpfs, un jeu hyperoriginal.
- On ne se lasse jamais de jouer pour découvrir un peu plus sur ce jeu.
- Si faille il doit y avoir, c'est sans doute la musique un peu « légère ».

ARCADE/ACTION

INFOGRAMES – 1 JOUEUR

Un deuxième essai d'Infogrames dans la B.D. largement bien réussi à tous les niveau...

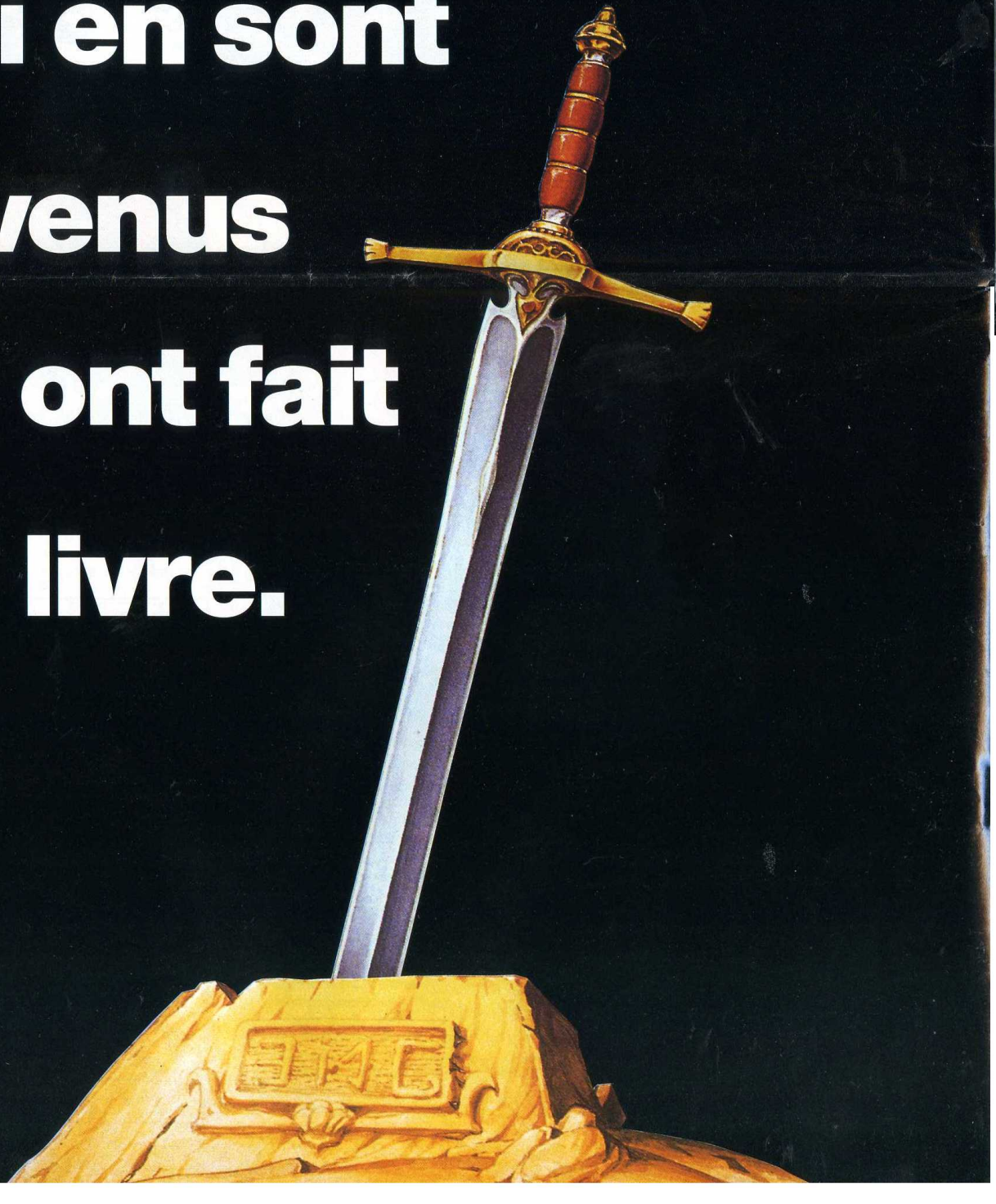
GRAPHISME	95%
ANIMATION	92%
SON	87%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 94%

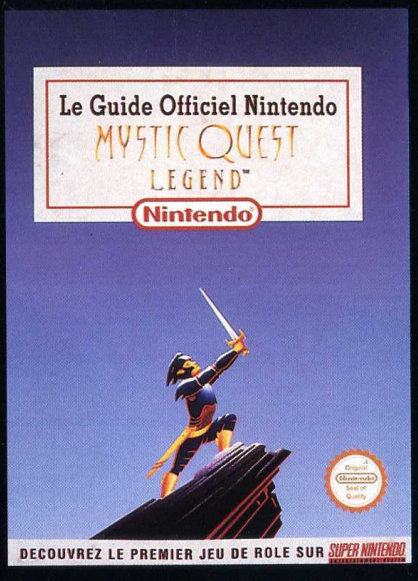
350 450

Dans ce niveau, le tronc d'arbre tourne sur lui même, alors il faut sauter...

Ceux qui en sont revenus en ont fait un livre.



Young & Rubicam France 94



MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.

*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

TEST SUPER NINTENDO

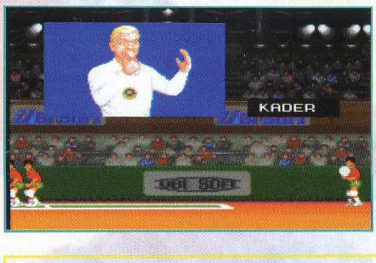
HYPER V-BALL

Pendant un mois, on va tous vivre au rythme de la plus grande compétition sportive de l'année : la Coupe du Monde de Football ! Nombreux sont les éditeurs qui nous proposent une simulation de foot, histoire de célébrer l'événement. Eh bien les p'tits gars, y'en a tellement que j'ai fais une overdose ! Il ne me reste plus qu'une solution : la bonne cure de désintoxication ! Et comment croyez-vous que j'ai refait surface ? Simplement en jouant à Hyper V Ball. Un bon jeu de volley !

J'enfile mes protège genoux, je m'échauffe les mains... et... hum ! ça commence à peine et il y a déjà des dizaines d'options qui me tombent dessus. Mode 1 ou 2 joueurs, tournament, exhibition... En deux temps trois mouvements, je fixe les règles de mon match, je choisis les équipes et aussi, mon adversaire. C'est Jo la Frite, alias le rédac chef adjoint, qui a l'immense privilège de m'affronter en mode deux joueurs. La partie n'a même pas débutée que ça sent déjà la poudre. Je vais vous l'éclater le p'tit Jo moi ! Je n'ai jamais été vaincu et cela ne va pas commencer aujourd'hui. Foi de David ! Le terrain est vu de côté et les équipes sont composées de quatre joueurs (sans les remplaçants).

Tous les effets possibles !

Je suis au service ! Vu que mon intelligence n'a d'égale que la beauté de Claudia Schiffer (NDLR pauv' David), je trouve en quelques secondes comment servir de toutes les façons : service cuillère balancé à 10 km d'altitude, normal ou smashé. A chaque fois, je mets une direction différente et j'appuie un certain nombre de fois sur le bouton B pour varier mon service. J'envoie donc un boulet de canon, en espérant l'ace. La plupart du temps, mon noble adversaire la réceptionne par une manchette. S'il se trouve au bon endroit, il la renvoie sur le passeur. STOP ! C'est à ce moment que vous avez le plus de possibilités de jeu. Vous pouvez feinter, passer pour un smash, smasher directement... Bref, le panel de coups est énorme, comme dans la réalité ! Ce qui me plaît le plus, c'est de pouvoir smasher de deux manières différentes. Je m'explique : vous pouvez smasher normalement ou exécuter un super smash. Il est réputé pour sa rapidité, son efficacité et varie en fonction de l'équipe que vous choisissez. C'est cool de pouvoir smasher de plusieurs façons, mais il y a quand même un léger problème... Le terrain étant vu de profil, on ne joue pas sur la largeur du terrain. Seul la longueur du coup est prise en compte. A ce moment, une petite flèche apparaît dans le camp adverse et signale l'impact futur du ballon. Vous devez donc placer un joueur à cet endroit. Si vous réceptionnez maladroitement le ballon, il s'envole dans les airs. Vous devez alors envoyer un autre joueur à la réception !



Après un échange, l'arbitre annonce quelle équipe est au service.

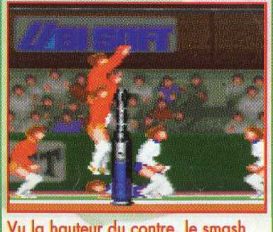
Ecoutez le coach...

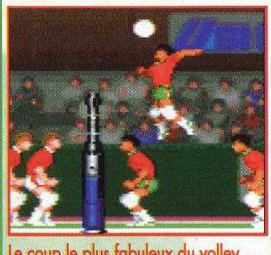
Rien de compliqué en somme ! De temps en temps, votre coach pousse une gueulante. Il vous révèle quelques défauts et la nouvelle tactique à employer. Aussi, à tout moment vous pouvez changer un joueur. Bref, tout est aussi réaliste que dans la réalité (!). Seule une chose diffère. Vous pouvez si vous le souhaitez, choisir une équipe de robots et non pas d'humains. Elle possède les mêmes caractéristique que ces derniers, mais évolue dans une ligue différente, où la pitié n'a pas sa place ! Hormis ce petit détail, rien d'autre à signaler côté jeu si ce n'est que le ballon ne bouge pas assez rapidement . Faut dire que le ballon est en acier !!! Au niveau de l'animation, les joueurs bougent vraiment bien. En ce qui concerne la jouabilité, il faut juste savoir que lorsque la balle devient rouge, cela signifie que c'est le moment optimal pour la frapper. Côté options, rien à dire car tout y est : passwords, possibilité de créer ses équipes, changement de difficulté, plusieurs modes de jeu...

David le roi de la quequette

LES COUPS

Très réaliste le plongeon pour rattraper cette balle vicieuse !


Vu la hauteur du contre, le smash ne passera pas le filet.


Le coup le plus fabuleux du volley ball : le smash. Belle détente !

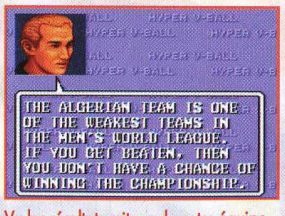
A chaque début d'échange, vous servez. Cartonnez sans retenue.

Quand la balle arrive, vous la recevez avec une manchette.

Le passeur est la tour de contrôle de l'équipe. Un peu comme comme le secrétaire de rédaction dans un journal (NDLR : David t'es un fayot !).

LUDI GAMES vs BANZZAI

Comme je l'ai dis dans le texte, le terrain est vu de côté. Il est donc impossible de placer le ballon sur les cotés du terrain. Vous ne pouvez que doser votre puissance de frappe. Dommage !

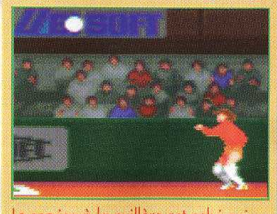


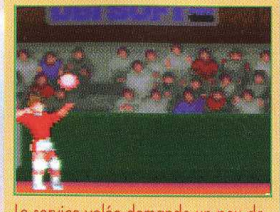
Vu les résultats miteux de votre équipe l'entraîneur vous donne des consignes !

SMASHS

Nous vous présentons en vrac quelques smashs. Appréciez-les comme il se doit et essayez d'en faire autant. Ne tentez tout de même pas l'impossible...

LES SERVICES


Le service à la cuillère est celui qui convient le mieux aux débutants et aux gros nuls, comme Pitt et Gilles !


Le service volée demande un peu de pratique pour être employé. Très utile quand il s'agit de placer sa balle.

Les joueurs expérimentés optent beaucoup pour le service smashé. Histoire de faire un ace.

POUR ou CONTRE

- Les options affluent de tous les côtés.
- Choisir un robot, c'est plus que novateur.
- Les coups sont très réalistes.
- Le ballon se déplace lentement.

SPORT

UBI SOFT – 1 A 2 JOUEURS

Cette simulation de volley est une réussite totale ! Merci Ludi pour ce qui n'aiment pas le foot !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	89%
SON	80%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 89%

350 450

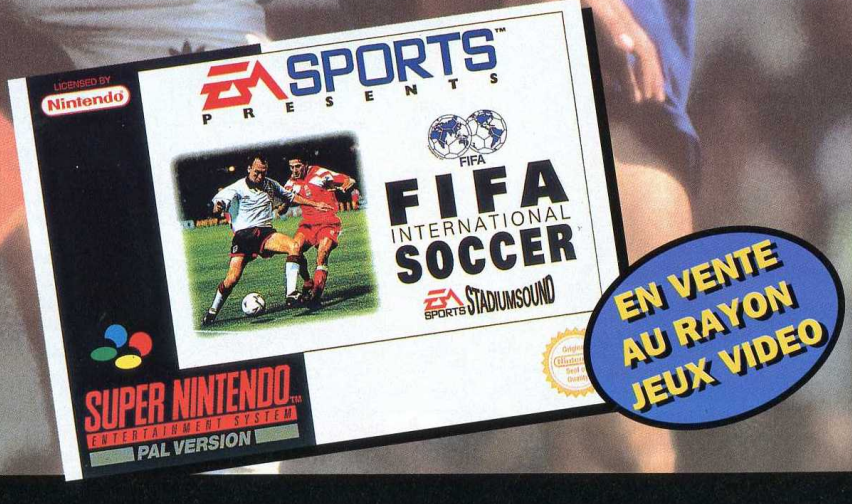
LOGITHEQUE

C'est un peu difficile pour moi de faire cette logithèque car Hyper V Ball... est la première simulation de volley-ball disponible sur Super Nintendo. Inutile donc de le comparer à quoi que ce soit. Mieux vaut lire mon texte, que dis-je, ma prose !!!

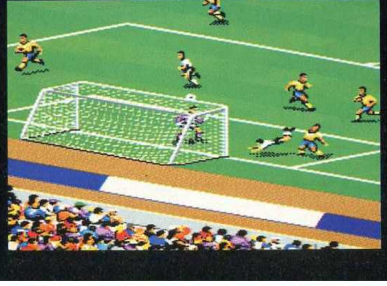
Les magasins

Géant Casino et RALLYE

ONT SELECTIONNÉ POUR VOUS LES MEILLEURS JOUEURS DU MONDE !



EN VENTE AU RAYON JEUX VIDEO



ocean®

T'ES PRIS AU JEU

HAUTEFEUILLE - The FIFA logo is © 1977-FIFA is used under licenced from ISL properties AG. EA Sports, EA Sports logo are trademark of Electronic Arts.
All rights reserved. * Sur MEGADRIVE - Photo : G. Vandystadt

TEST SUPER NINTENDO

Wolfenstein 3D

Programmé en six mois par la sympathique équipe d'ID Software, est sorti il y a deux ans sur le marché du shareware PC : «Wolfenstein 3D» ! Le jeu fit sensation tant la réalisation était étonnante et rivalisa avec les meilleurs titres du marché classique. Aujourd'hui, c'est une version Super Nintendo qui voit le jour et ce pour le plus grand plaisir des amateurs de sensations fortes. Astiquez et huilez vos paddles, un enrayement vous serait fatal !!!...

Wolfenstein 3D fit réellement parlé de lui à sa sortie. Il reçu de nombreux prix dans les magasines et obtint même des récompenses prestigieuses comme le meilleur jeu de l'année 1992 et le jeu le plus original. En effet, à l'époque Wolfenstein 3D était le premier jeu du genre et les techniques de programmation utilisées étaient particulièrement novatrices.

Le pauvre... il aurait dû éviter de traîner tout seul...

L'histoire...

Vous incarnez B. J. Blazkowicz, espion réputé et spécialisé dans les missions suicides. Vous travaillez toujours seul et recevez vos ordres directement du Président qui vous envoie toujours là où personne ne veut aller... Aujourd'hui, six missions vous sont confiées, toutes plus mortelles les unes que les autres. Votre objectif est de détruire toute entité ennemie et d'assassiner le Commandant en chef des lieux : le Staatmeister. Pour avoir une chance de réussir votre difficile tâche, vous devrez fouiller les moindres recoins de chaque niveau afin de trouver de meilleures armes et les munitions qui vont avec ! Attention : de nombreux passages secrets existent.

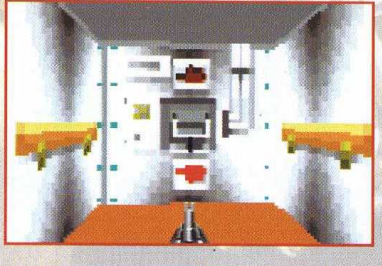
Ambiance, quand tu nous tiens...

Ce qui frappe le plus quand on lance pour la première fois le jeu, c'est le réalisme. Un conseil, éteignez la lumière, installez-vous confortablement afin d'éviter toute chute due à un possible sursaut intempestif et allumez votre console. Attention ce n'est plus le moment d'avoir des crampes... Les déplacements sont particulièrement bien gérés. Vous pouvez bien sûr avancer ou reculer, pivoter sur vous même, mais aussi effectuer des déplacements latéraux. A chaque fois que vous arrivez devant une porte, c'est toujours avec une certaine appréhension que vous appuyez sur le bouton pour en déclencher l'ouverture. De plus, sachez que si vous faites un petit peu trop de bruit (mitraillages excessifs par exemple) vous risquez d'ameuter tous les nazillons du coin...

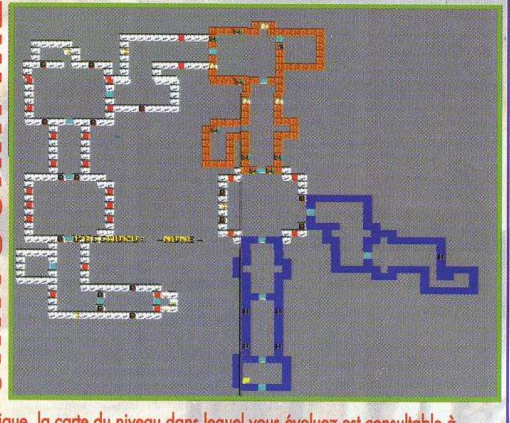
On peut donc dire que cette version SNIN n'a rien perdu par rapport à l'originale sur PC, si ce n'est quelques couleurs (le jeu est en 256 couleurs sur PC). Les amateurs de sensations fortes vont pouvoir se régaler sans compter...

Jeepy

Enfin l'ascenseur qui va me permettre d'atteindre un autre niveau. ▼



CARTOGRAPHIE



Très pratique, la carte du niveau dans lequel vous évoluez est consultable à n'importe quel moment. Elle est très utile pour repérer les endroits où peuvent se trouver des passages secrets. Une petite restriction : vous ne pouvez examiner que la partie du niveau que vous avez déjà visité.

BONUS STORY

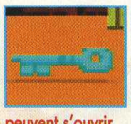
De nombreux objets sont susceptibles de pouvoir vous aider durant vos longues et difficiles missions. Pour en prendre possession, vous avez juste à passer dessus.

Il permet de recharger votre lance-flammes.

Cette caisse de munitions contient 25 balles.

Un simple petit chargeur qui contient 5 balles, c'est peu mais parfois bien utile.

Faire un bon repas ne fait jamais de mal et cela vous redonne 10% de santé.



Certaines portes ne peuvent s'ouvrir que si vous détenez la bonne clé.

N'oubliez pas de ramasser tous ces trésors, ils augmenteront votre score et vous permettront peut-être de gagner une vie.

Un sac à dos pour stocker des munitions ...

N'oubliez pas de récupérer les vies supplémentaires...

Cette trousse de secours vous redonnera 25% de santé.

ils manquent d'expérience ces p'tits jeunes... tant pis pour eux.

LES AFFREUX JOJOS

Hans Gröbe le mitrailleur

Le scientifique Trans Gröbe

Le vicieux Dr. Schabbs

Ubermutant le laideron

Le ridicule Death Night

Le Staatmeister maître des lieux

LES ARMES DE GROS BILL !

Je sais que vous êtes courageux et que vous êtes même prêt à vous battre à mains nues, mais je vous conseille tout de même de profiter des jolis joujoux que l'on vous propose...

Plus de munitions... il va falloir combattre au corps à corps.

Quand on est un Rambo comme moi, un fusil d'assaut est le minimum vital.

Le lance-flammes peut toucher plusieurs ennemis en même temps.

Attention devant, une roquette traverse tout ce qu'elle rencontre !!!

Vous commencez le jeu avec un simple pistolet. Pas très puissant mais tout de même plus efficace que le bon vieux couteau de survie...

Destructrice, mais coûteuse en munitions, la mitrailleuse est particulièrement pratique pour les grands nettoyages de printemps...

Belle armure, mais malheureusement impossible de la récupérer pour l'utiliser.

Ben... le type là... c'est moi !!!!

POUR ou CONTRE

- **Les musiques collent à l'action et les bruitages font sursauter.**
- **La difficulté est progressive.**
- **Avec un peu d'entraînement, on arrive à se déplacer comme un vrai "commando".**
- **Les graphismes fatiguent un peu les yeux .**
- **Dommage que les écrans de présentation ne soient pas un peu plus travaillés.**

ARCADE/ACTION

IMAGINEER – 1 JOUEUR

Une ambiance prenante. Jouez dans le noir !

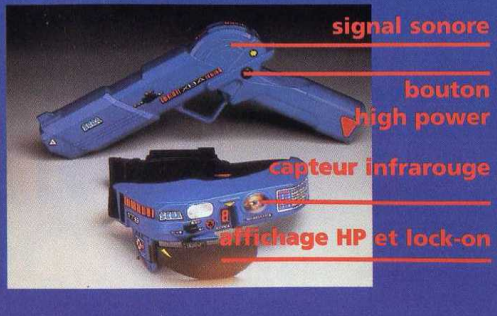
GRAPHISME	85%
ANIMATION	88%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	92%

INTÉRÊT 89%

350 450

LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes



BANDAI

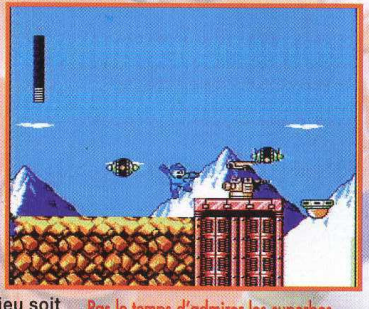
Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

TEST NES

MEGA MAN 5

Souvenez-vous, c'était dans le numéro 16 de Banzzai. J'interviewais le sieur Megaman à qui je demandais ses impressions sur Mega Man 4 (Nes). Il m'a répondu assez séchement car ce quatrième épisode n'était pas bien terrible. Bien qu'un peu dépité, j'ai réussi à lui remettre la main dessus, une fois de plus, pour recueillir ses impressions. Et, ô bonheur, il a la mine réjouie ! Cet épisode s'annonce bien ! Heureusement parce qu'à la rédac' c'est plutôt speed !

Banzzai : de retour parmi nous Megaman ?
Megaman : allons allons, pas tant de cérémonie, appelez-moi Robert, voyons !
Bien, alors que vous arrive-t-il dans ce cinquième épisode de vos aventures ?
Mon ami Protoman envahit la ville à l'aide de méchants robots. Ensuite je me rends compte que ce n'est pas lui le fautif mais plutôt mon éternel ennemi : le Dr Willy !
C'est toujours classique mon cher Robert ?
En effet, le système de jeu est toujours le même. Scrolling tantôt vertical, tantôt horizontal. Ennemis à détruire, piège à éviter et boss à ratatiner.
Et Toutou Rush, il est là ?
Voui monseigneur. Avec lui je peux voler et sauter plus haut. Sympa non ?
Cela suffit-il pour que le jeu soit mieux ?
Non, quand même pas. Les chercheurs d'idées de chez Capcom ont bossé un peu plus, cette fois-ci ! Résultat, il nous ont pondu des trouvailles mystiques et magiques.
Des exemples Robert ?
Le niveau qui se joue avec le personnage la tête en bas (clin d'oeil à Strider). Le niveau en apesanteur dans lequel on fait des bonds de 15 kms. Et puis aussi un stage shoot'em up qui change de la routine habituelle !

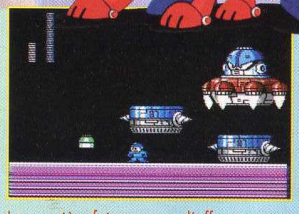


Pas le temps d'admirer les superbes montagnes au loin, Megaman est assailli de toutes parts.

MEGA BOSS...

STONE MAN
Assez simple à avoir, même sans l'arme correspondante.

GRAVITY MAN
Pour le battre, utilisez l'arme de Star Man. Z'êtes content ?

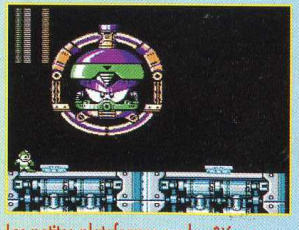


La première fois que vous l'affronterez, vous vous ferez exploser, mais l'expérience, comme toujours, vous aidera à vous en débarasser.

NAPALM MAN
Il balance des bombes mais pourtant ce n'est pas Bomber Man.

GYRO MAN
Il se cache derrière les nuages pour pouvoir mieux vous surprendre.

CRISTAL MAN
Ils sont bizarres tous ces boss à vouloir s'appeler truc Man.



Les petites plateformes sur le côté me rappellent un peu le dernier boss de super Ghouls'n Ghosts.

WAVE MAN
Il nage comme un poisson dans l'eau et craint les glissades très spéciales.

CHARGE MAN
Ce pourri vous fonce dessus et balance des missiles. Pas gentil ça.

STAR MAN
Il porte bien son nom car il a envie de vous envoyer dans les étoiles.

Dr Willy dans sa soucoupe violente ! Je l'ai eu avec l'arme normale, alors pourquoi pas vous.

Woah tête de mort ! Comme d'habitude, le crane humain est l'emblème du charmant Dr Willy.

Et voilà, le boss final. Il est pas dur à avoir et en plus il est laid ! Que demande le peuple, alors ?

MEGA ARMES...

En appuyant sur Start vous accédez à l'écran qui permet de choisir une des armes que vous auvez gagnées à la sueur de votre front. Grâce à ma force surhumaine, elles sont toutes réunies, ici, pour votre plus grand plaisir !

Vous pouvez augmenter le tir standart en une grosse boule !

Voici la déferlante qui suit les contours du terrain. Elle pense, donc elle suit.

Le tir de Gyro Man peut aussi être balancé vers le haut, au cas ou !

Quand elle touche un mur cette grosse boule se scinde en trois projectiles.

Les grosses bombes au napalm produisent des explosions...

Une ventouse volante sur laquelle vous pouvez voyager !

Une pression sur le bouton et soudain des pierres se mettent à tournoyer.

Hop tout s'éclaire ! Cette arme ne sert que pour un seul boss.

La glissade brûlante, (sans banane) ! Un peu comme dans Run Saber.

Ces jolies étoiles servent de boucliers très efficaces. C'est vraiment génial !

Avec ce toutou vous atteingnez des hauteurs réputées inaccessibles.

Lui, c'est le toutou volant qui peut servir de moyen de locomotion.

Le petit zoizieau, arme secrète du Dr Light, se rue sur les ennemis.

Ça nous fait de jolis niveaux ça ! Quoi d'autre ?
Eh bien, par exemple, les huit lettres cachées dans les huit premiers niveaux donnent une arme supplémentaire très puissante. Des passages secrets font leur apparition, etc.
Donc, rien n'a changé dans la réalisation ?
En plein dans le mille mon vieux ! Pas de prouesses myrifiques ! Mis à part un scrolling différentiel par-ci par-là et des sprites de taille, c'est tout cot-cot pareil !

Qu'allez-vous faire maintenant ?
Vous me verrez bientôt dans Megaman 6 sur Nes. Et le 7e épisode est en cours de route chez Capcom Japon !
Mega Lion...5

POUR ou CONTRE

- ▲ Un nouveau Megaman !
- ▲ Un tas d'inovations.
- ▲ Une réalisation très bonne pour la machine.
- ▼ Un nouveau Megaman...
- ▼ Les experts du genre le finiront assez rapidement.

LOGITHEQUE

Alors là, rien de bien difficile. Pour vous parler des jeux du style de Megaman 5 ? Ok ! Megaman 1, Megaman 2, Megaman 3 et Megaman 4. Les deux premiers étaient de très bonnes ébauches. Le Trois m'a laissé un très bon souvenir et le Quatre ne m'a pas vraiment plu. Le Cinq est réellement bon et poursuit agréablement une dynastie qui, je pense, n'aura pas de fin...

ARCADE/ACTION

CAPCOM – 1 JOUEUR

Un de plus dans le sac. Quand on sait que le 7 est sur le point de sortir on ne peut que s'en réjouir d'avance. Vive Capcom !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	83%
SON	88%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 91%

350 450

LA MEGA JUNGLE DE ROBERT

Alors là, c'est le début du niveau de Napalm Man. Comme vous pouvez le constater, il se déroule dans la forêt amazonienne où les tigres ont l'air d'avoir une dent (et même toute la machoire) contre Mega Man. Faites gaffe aussi aux trous garnis de pointes qui vident votre energie d'un seul coup.

Découvre
les secrets qui feront de toi
Le Maître du Jeu

36 15

Le Maître du Jeu

VIDEOFIL

36 70 93 93

Les réponses en direct de nos spécialistes à toutes tes questions sur les jeux vidéo

Toutes les nouveautés passées au banc d'essai:
trucs, astuces, codes, solutions complètes sur toutes les consoles

Les fiches de plus de 600 jeux disponibles 24h/24h

Sur 36 15 VIDEOFIL tu peux aussi jouer et gagner tes jeux vidéo préférés !

Pour te souhaiter la bienvenue, **36 15 VIDEOFIL**
en partenariat avec **ELECTRONIC ARTS**
t'offre en exclusivité le MAGNET E. A. SPORTS

EA SPORTS

MEDIAPROGRES 36 15 VIDEOFIL & accès direct 36 25 00 13 : 2,19F / mn

36 70 93 93 : 8,76F, puis 2,19F / mn

TEST GAME BOY

Le concept du «deux en un» bien connu des publicitaires vient d'être repris pour les jeux vidéo. En effet Battletoads Double Dragon, comme son nom l'indique, est le mixage de deux jeux déjà existants : Battletoads et Double Dragon. Attention, il ne s'agit pas de deux jeux pour le prix d'un, mais bel et bien d'un jeu à part entière combinant les meilleures idées de la baston (Double Dragon) et du jeu de plates-formes avec des crapauds (Battletoads) !

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Que celui qui n'a jamais entendu parler de Double Dragon, le classique parmi les classiques, se lève ? Bon, bon restez assis ! A l'époque, il s'agissait de délivrer une créature de rêve... Aujourd'hui, Billy et Jimmy Lee nous reviennent dans une nouvelle aventure associés aux crapauds guerriers de Battletoads. Votre mission consiste à contrecarrer les plans de domination de la galaxie de Dark Queen et de Shadow Boss. Pour ce faire, vous avez le choix parmi cinq personnages : Rash, Zitz, Pimple (héros de Battletoads) ou bien Billy et son frère Jimmy Lee (les Double Dragon). Chacun possède, comme il se doit, un arsenal de coups dévastateurs (coups de poing, coups de pied, écrabouillage, etc.). Ils bondissent plus ou moins haut selon la pression que vous exercez sur la touche A. Ils peuvent aussi se déplacer en profondeur dans les décors, s'accrocher aux parois, se baisser pour éviter les tirs ennemis et enfin utiliser une liane pour descendre dans les profondeurs des abîmes. Bref, ce sont de parfaits combattants.

DANS L'ESPACE LA BASTON EST SUBLIME !

Voici un petit aperçu du premier niveau. Vous avancez sur la structure supérieure d'un croiseur intergalactique. Là vous devez ramassez les bonus et, comme de bien entendu, tannez vos ennemis !

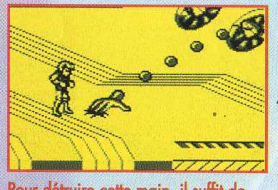
Ces cinq personnages sont à votre disposition. Dans l'ordre : Rash, Zitz, Pimple, Billy et Jimmy Lee.

Sur un vaisseau !

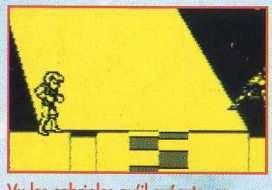
Votre périple débute sur un vaisseau spatial avec un capital de 6 points de vie. Une bonne maîtrise des coups s'avère nécessaire pour survivre. Vous devez traverser six niveaux. Là, vous devez éviter des pièges en tout genre (mains géantes, punks, lanceurs de dynamites...). Comme dans Double Dragon, il vous est possible de ramasser divers objets qui vous seront bien utiles. Ce sera soit une arme (bâton, dynamite), soit des bonus (vie supplémentaire, énergie ou encore invincibilité temporaire). Pour passer au niveau suivant, il suffit d'éliminer tous les vauriens du niveau. La tâche semble à priori simple et si les 3 premiers niveaux sont d'une relative simplicité, les suivants s'avèrent difficiles à terminer ! Face à Abobo, Big Blag, Roper, Robo Manus, Shadow Boss et Dark Queen vous devrez trouver la technique adéquate pour leur faire mordre la poussière. Les graphismes et l'animation des personnages sont corrects et les musiques variées. La jouabilité est excellente. En fait, l'originalité de Battletoads Double Dragon réside dans le mélange de plusieurs styles de jeu : beat'em up, shoot'em up (style Asteroïds). Bref, les aficionados des jeux d'action y trouveront leur compte, à coup sûr !

Louis Houng

DES NIVEAUX EN VEUX-TU EN VOILA !



Pour détruire cette main, il suffit de l'attirer et de lui donner quelques coups de coude.

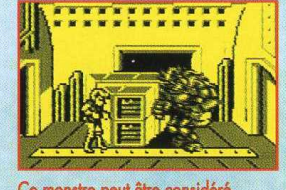


Vu les cabrioles qu'il exécute, ce ninja est un vrai gymnaste. Son option préférée, balancer des shurikens !

Voilà ce qui arrive quand on m'énerve. Ce punk je l'attrape, je le casse et je le jette.

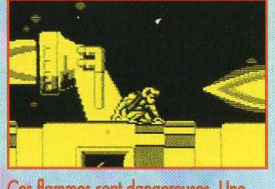
A mon avis, ces foutus rats cherchent la baston. Avec vous, ils sont mal barrés. Avec moi aussi !

Celui qui se cache derrière la fenêtre vous envoie des bâtons de dynamites. Ramassez-les rapidement et relancez-les lui.



Ce monstre peut être considéré comme un mi-boss. Il vous fonce dessus sans crier gare. Ne lui laissez surtout pas le temps de s'approcher !

Cela ne vous dit rien ? On dirait une des scènes du Retour du Jedi. Ici, il faut frapper pour faire tomber l'adversaire.



Ces flammes sont dangereuses. Une seule brûlure et vous êtes cuit !!!

Accroché à la liane, faîtes attention au corbeau.

QUELQUES BOSS

Abobo n'est pas bien dur à battre, surtout si vous prenez un des frère Lee. De p'tits coups de pied sautés suffisent.

A bord de votre Space Pod, vous devez détruire ce vaisseau spatial. Il vous réserve bien des surprises. Niark niark ! (P.S : Merci Lionel !)

Big Blag, le rat géant, est une partie de plaisir. Il suffit de sauter sur place et de donner un coup de pied sauté.

Ce robot vous posera bien des problèmes. Il vous balance des rayons qu'il vous faudra éviter à tout prix.

Roper est un maître d'armes qui se prend pour Rambo. Pour le vaincre, sautez dès le début vers lui et enchaînez avec des coups de pied.

POUR ou CONTRE

- Une jouabilité excellente.
- Un mélange de jeux d'action.
- Un contexte sonore agréable.
- Une difficulté mal dosée.

LOGITHEQUE

Les jeux d'action sur Game Boy sont nombreux. Les alternatives à Battletoads Double Dragon coulent de source. Il y a bien sûr Battletoads qui est assez difficile à finir et la série des Double Dragon qu'il n'est plus besoin de rappeler. Sinon, vous pouvez toujours aller faire un tour sur Batman The Animated Series qui est mi-beat'em up, mi-plates-formes.

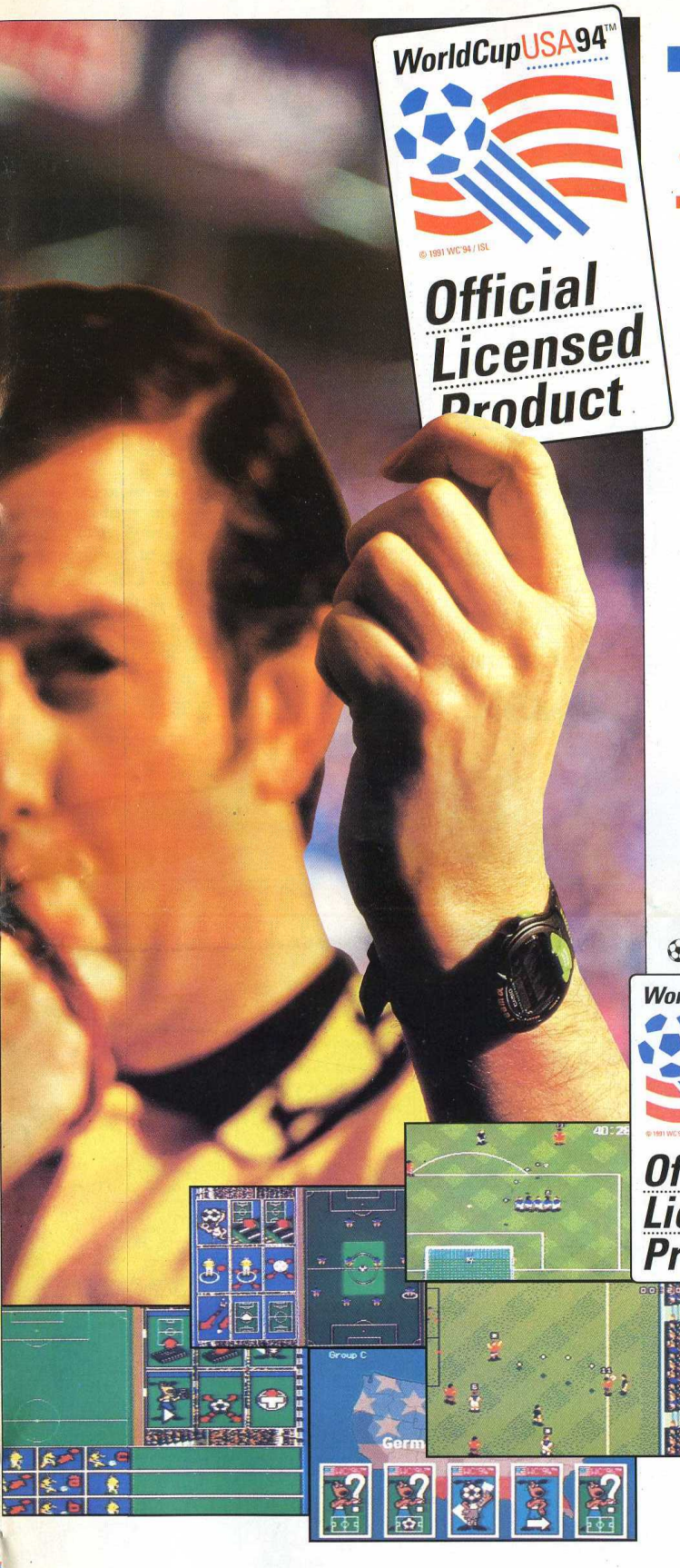
ARCADE/ACTION

SONY – 1 JOUEUR

Les fanas de jeux d'action vont s'en donner à cœur joie. Les autres...

GRAPHISME	84%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 84%

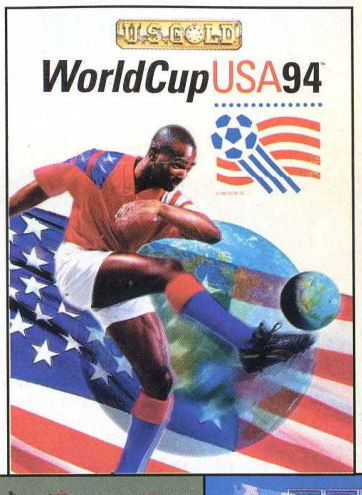


Le seul jeu de foot qui mérite le label officiel "World Cup USA'94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très RÉALISTE? Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous ÉCLATER, et-pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA '94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de STRATÉGIE

- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



U.S. GOLD®

Disponible chez Auchan

Sortie mondiale le 3 Juin 1994

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

TEST GAME BOY

WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

Ils sont forts chez Nintendo ! A intervalle régulier, ils nous pondent un Mario tout neuf. Un coup, il fait du karting, une autre fois il est compilé... Bref, tout les six mois les fanatiques du plombier attendent avec impatience la nouvelle aventure de leur mascotte ! Alors imaginez ma joie, quand j'apprends que je vais enfin diriger l'infâme Wario, son ennemi, en quête de l'essence de la vie : l'argent ! J'ai toujours eu un faible pour les méchants, moi j'suis un fan de Bowser !

Souvenez-vous, dans «Mario Land 2» Mario détruit le château de Wario. Ce dernier, complètement ruiné, cherche un moyen de se reconstruire un château flambant neuf. Un jour, en plein entraînement pour devenir encore plus méchant, Wario en apprend une bien bonne... Les pirates de Kitchen Island détiennent une gigantesque statue en or de la Princesse Toadstool.

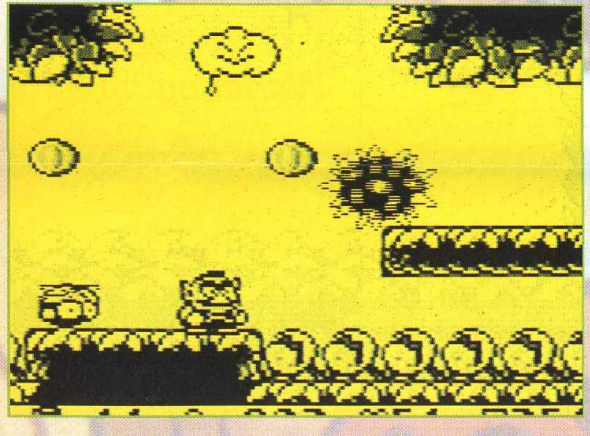
Les Wacances de Wario !

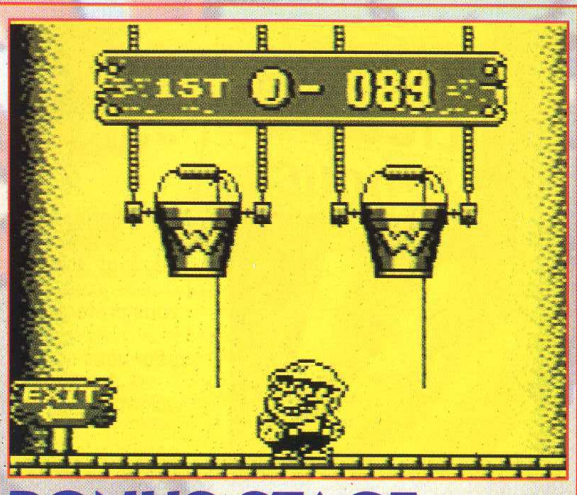
La vente de cette statue et pourquoi pas du reste du butin des pirates donnerait assez d'argent à Wario pour retrouver son défunt château.
Sur les bases d'une histoire originale, ce jeu de plate-forme reprend globalement la réalisation de Mario 2. Les sprites sont gros et les graphismes ont bénéficié d'un soin tout particulier. Cette fois-ci, il n'est plus question de sauter sur les ennemis pour les éliminer. Cette action n'aura plus pour simple effet que de les assommer. Wario utilise la force en balançant des grand coups d'épaules. Il doit tout de même faire attention à certains ennemis garnis de piques ou armés jusqu'aux dents. Pour se défendre contre ce type d'ennemis, Wario doit récupérer des bonus en cassant les légendaires briques, avec sa tête ! Les cornes lui permettent de faire trembler le sol, le casque en forme de jet lui permet de voler et le chapeau en forme de dragon crache des flammes. Si Wario se fait toucher alors qu'il n'a que le chapeau standard, il se transforme en petit Wario tout moche.

Le Wonde de Wario.

Tout comme sur Mario Land 2 ou Mario World, les déplacements se font sur une immense carte divisée en plusieurs sous mondes. Chacun de ces mondes contient les divers niveaux avec quelques niveaux cachés en option ! Après calcul, pas moins de 40 niveaux vous tendent leurs petits bras. Heureusement, les sauvegardes sont possibles.
Vous menez Wario à travers des contrées très variées. Voici une petite liste de ces lieux charmants : la plage, la montagne, le monde de glace, la caverne, le bateau pirate et la forêt... pour finalement arriver au château final du roi des pirates. Pour espérer voir la vraie fin de ce jeu, il faut trouver 15 trésors cachés un peu partout. Et, croyez-moi, pour être cachés ils sont bien cachés !
Wario Land est un jeu d'exception sur Game Boy. En effet, il reprend toutes les bonnes idées des précédents Mario en ajoutant le charme du terrible Wario. Des pièges « made in Nintendo » vous attendent, ainsi que des boss bien gros aux faciès sympathiques. Quand on sait aussi que la réalisation est au-dessus de la moyenne pour une Game Boy, on ne peut que se ruer chez son revendeur préféré et demander un Wario s'il vous plaît !

Warion





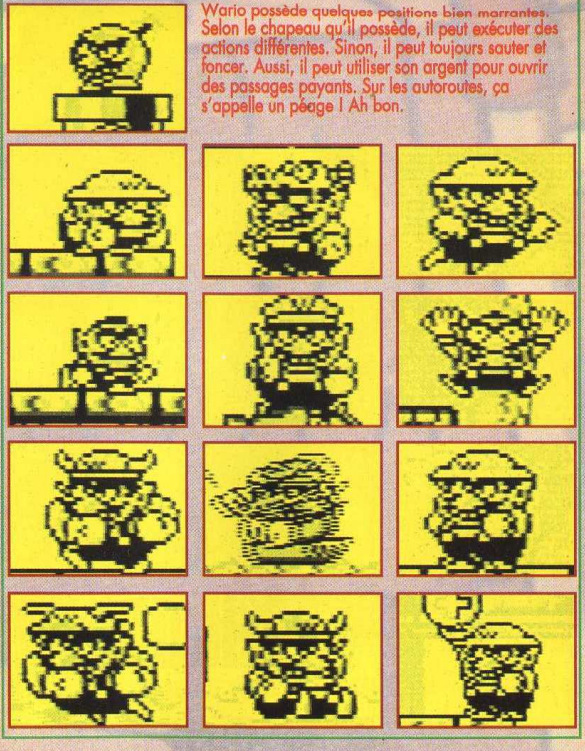
BONUS STAGE

Après chaque niveau, vous avez le choix entre deux bonus stage. Un pour gagner (ou perdre) de l'argent et l'autre pour augmenter le nombre de vos cœurs (100 cœurs = une vie). Le premier fait appel au hasard ; le second, demande de la précision (il faut balancer des bombes sur des ennemis). Illustré ci-dessus, voici le pemier bonus stage. Wario, indécis, doit choisir entre l'un des deux seaux. Un sac d'argent peut lui tomber sur la tête, dans ce cas son pécule est doublé. Si une enclume tombe, ça fait très mal à la tête, et, adieu l'argent !

Insérez 10 de vos pièces pour pouvoir reprendre votre partie à cet endroit.

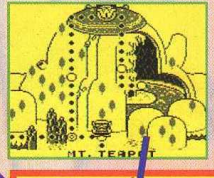
JE M'APPELLE WARRRIO !

Wario possède quelques positions bien marrantes. Selon le chapeau qu'il possède, il peut exécuter des actions différentes. Sinon, il peut toujours sauter et foncer. Aussi, il peut utiliser son argent pour ouvrir des passages payants. Sur les autoroutes, ça s'appelle un péage ! Ah bon.



BIENVENUE SUR KITCHEN ISLAND

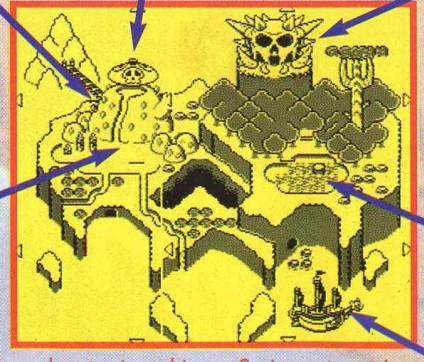
Bon, je suis vraiment trop sympa ! Voici le fameux niveau caché. Il renferme pleins de trésors et un boss.



Ici est dissimulé le passage qui mène au niveau caché. J'ai mis trois plombes pour le trouver. Alors je me demande si vous réussirez à y mettre les pieds ! De toutes façons, je vous dirais pas ce qu'il y a, ce serait trop facile.

Le dernier château renferme un terrible secret. Non mais vous avez vu la tronche du secret ! On dirait Mike, quand il essaye de draguer !

Après avoir battu le boss, explorez à nouveau les niveaux du début pour découvrir de nouvelles choses.



Cette forêt n'est pas assez accueillante pour y faire un pique-nique. Par contre pour jouer à Mario, c'est impec' !

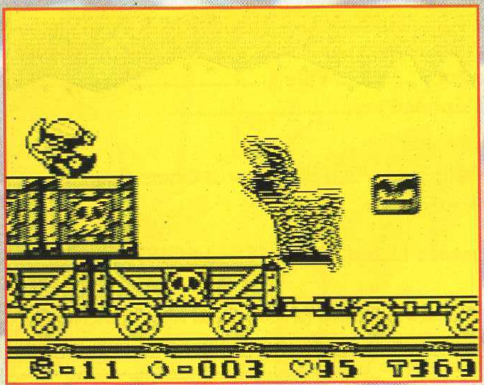
Ce monde souterrain est plein à craquer de pièges infernaux et bien chauds.

Ce niveau est ponctué par un bateau pirate. Parviendrez vous à découvrir les trésors ?

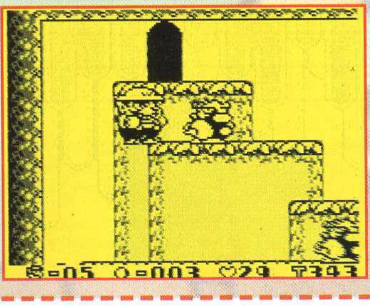
Le monde de Wario comporte 7 niveaux dont un secret. Il vous faut progresser en avançant niveau par niveau et battre le boss à chaque fois. Pensez à bien fouiller dans tous les recoins pour espérer trouver les quinze trésors cachés.

LOGITHEQUE

Me croirez-vous si je vous dis qu'avant Wario-Mario Land 3 on a eu Mario Land 1 et Mario Land 2 ? Le premier est excellent malgré la petitesse des sprites. Le deuxième encore meilleur avec des sprites plus gros. A part les Mario, vous avez aussi les excellents Megaman ainsi que l'hilarant Kid Dracula. Les Schtroumpfs s'en sortent très bien malgré une facilité de la mort.



Le train sifflera trois fois et Wario s'apprête à balancer un ennemi sur son congénère. Tout ça pour vous dire que c'est pas de la tarte !



Comme d'habitude, le style de décors n'a pas changé d'un pouce. Depuis le premier épisode de Mario, c'est pareil. Alors on ne s'étonne plus maintenant, snif !

POUR ou CONTRE

- △ On dirige Warrrio !
- △ Les sprites sont de bonne taille.
- △ Jouabilité «nintendoesque».
- ▽ Quand on fini le jeu, les passages oubliés sont indiqués.
- ▽ Que dalle, t'es fou ?

SUR LE 3615 KONSOL VOUS TROUVEREZ TOUTES LES SOLUCES DES JEUX, SI PAR HASARD VOUS ETES BLOQUE N'HESITEZ PAS A CONTACTER NOTRE STREET.MAN

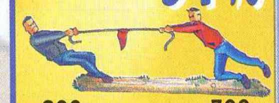
PLATEFORMES

NINTENDO – 1 JOUEUR

Ma conclusion est simple : Wario est Le meilleur jeu de plateformes Gameboy 1994...

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	87%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	89%

INTERÊT 91%



BANZZAI - 5/7 rue Raspail
93108 MONTREUIL Cedex–
Tél : 33 (1) 49 88 63 63 Fax : 33 (1) 49 88 63 64
Pub : 33 (1) 49 88 63 67

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire – Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion – Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer – Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi, Louis Houng , Thomas François, Jean Philippe Rémy – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : Maquette : Régine Janvier – Infographie/ Flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Philippe Martin, Lionel Michel ,Bruno Arri, Céline Gontier – **PUBLICITÉ** : Responsable de Publicité : Antoine Harmel – Assistante de Publicité : Katia Rouxel – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet – Assistante Marketing : Céline Legrain – Responsable Marketing direct : Christine de Gandt. **FABRICATION** : Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé – Secrétaires de Fabrication : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas, Yolaine Huet. Assistante : Nadine Debard, Mireille Mugneret – **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : 33 (1) 49 88 63 75 – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure – Graphiste télématique : Xavier Chambon – **COMPTABILITE** : Leïla Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni , Paulette Sebag – **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli – Directeur Délégué : Patrick André – Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : Imprimerie de Massy – Jean Didier – Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX. – N° Commission paritaire en cours – Dépôt légal 1ème trimestre 1994 – N° ISSN : 1169-0658. **SERVICE ABONNEMENTS** : Banzzaï 36 rue de Picpus 75012 PARIS - Tél. 33 (1) 43 42 00 60

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. – La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. ***Crédit photo et Copyright :*** Tous droits réservés. Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd –

TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!

Les TIPS dans la poche !

Dans Banzzaï, on aime le changement. Alors on vous a concoctés une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est là que ça se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzzaï, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !

BLAZING SKIES Super Nintendo

COMMENCEZ LE JEU A LA MISSION 4 :
Prenez l'option "Continue" à la page de présentation, après les mots de passe, allez sur END et validez.
UN RADAR EN BAS DE L'ECRAN :
A la page de présentation, appuyez en même temps sur L , R et Bas, puis sur Start.
INVERSER LES COMMANDES :
A la page de présentation, appuyez simultanément sur L, R et Haut, puis sur Start.
QUELQUES CODES :
15 Colonel : NjrCJwblHXL
16 Colonel : !zBdN!7CFBBIF!
17 Colonel : d7!zjF!GPLR2g
18 Colonel : !!FjJcSHKBdvB!
19 Colonel : 7MwlMHWBVJ!r
20 Colonel : BBCnwML2BB!r

11 fois sur Haut. Une fois dans le jeu, appuyez sur Select pour passer au niveau suivant.

TORTUES NINJA Game Boy

PLEIN D'ENERGIE :
Faites "Pause" pendant le jeu puis appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. Ce code ne marche qu'une fois par partie.
SELECTION STAGE BONUS :
A l'écran de configuration appuyez simultanément sur les boutons A, B et Select.

AIRWOLF Nintendo

VIES SUPPLEMENTAIRES :
Recherchez les avions dorés. Chaque aéroplane doré abattu vous vaudra une vie supplémentaire.

et va le jeter dans le petit lac pour la libérer.
2ème Code:
YXBXYBBB
YBB d YYBB
Suite dans le prochain numéro.
(N'oubliez pas que des tonnes de solutions complètes sont disponibles sur le 3615 KONSOL)

MEGAMAN 3 Game Boy

CODES:
Niveau 2 : A0-C0-C1-C3-D3
Niveau 3 : B3-C1-C3-D1-D2
Niveau 4 : A1-A3-B1-B3-D1
Niveau 5 : A1-B0-B1-C1-D1
Niveau 6 : A2-B1-B2-C0-D1
Niveau 7 : B0-B1-C2-D0-D3
Niveau 8 : A0-A3-C1-C2-D1

BLUES BROTHERS Game Boy

SELECT ROUND :
A l'écran du copyright, appuyez

CONTRA III : THE ALIEN WARS Super Nintendo

SELECT ROUND :
Pour aller à n'importe quel niveau du jeu, appuyez sur GAUCHE, BAS, diagonale BAS-GAUCHE, GAUCHE et START à l'écran de sélection des joueurs.
ARMES SUPPLEMENTAIRES :
Appuyez sur DROITE, BAS, diagonale BAS-DROITE, DROITE et START toujours à l'écran de sélection des joueurs.
SOUND TEST :
Appuyez sur DROITE, BAS et X pendant la page de présentation.

CASTLEVANIA IV Super Nintendo

CODES :
N'entrez pas de nom, laissez un blanc.

H= Hache, B= Bouteille, C= Coeur, R= Rien.

PUISSANCE :
Il existe un autre code très sympa qui permet d'augmenter sa puissance d'attaque spéciale. Il suffit de commencer le jeu en mode 2 joueurs, choisir des personnages,et choisir ensuite un lieu de combat dans la tour. Le joueur 1 appuie sur Start et le joueur 2 sur Select lorsque l'écran devient plus sombre. Vous accéderez alors à un menu d'options spéciales.

MAGIC SWORD Super Nintendo

SELECT ROUND :
Allez en option mode, faites exit puis sur le 2eme paddle appuiyez sur L et START. Vous pourrez ainsi choisir ta vitalité et ton stage.
PORTES SECRETES :
Il existe des portes secrètes qui permettent de sauter des stages.

Généralement, il faut soit sauter, soit s'accroupir et donner des coups d'épée aux niveaux suivants :
au niveau 1 pour aller au niveau 4
au niveau 7 pour aller au niveau 11
au niveau 14 pour aller au niveau 19
au niveau 34 pour aller au niveau 36

YOUNG MERLIN Super Nintendo

SOLUTION COMPLETE (1ère Partie) :
Ramasse le Rubis bleu, jette-le dans l'eau à l'aide du bouton Y et récupère l'étoile qui apparaît.
Tir sur l'arbre se trouvant sur la droite et récupère le Rubis orange ainsi que le flacon.
Retourne jeter le rubis dans la chute d'eau et récupère le sac de poudre.

TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE
36 70 53 89 *
Découvre les astuces et coups spéciaux de :
MORTAL KOMBAT, RANMA 1/2, ALADDIN, AERO THE ACROBAT, STREET FIGHTER II TURBO, STREET FIGHTER II'...
PAR MINITEL
3615 KONSOL
Des milliers d'autres Trucs & Astuces
* 8,76 francs et 2,19 francs la minute

NOUVEAU
BANZZAÏ
POCKET TIPS N°24

Cette rubrique vous est présentée par SCOREGAMES
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 16 1 43 290 290

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI 5/7 rue Raspail 93100 Montreuil.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Écrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... **Ville :** .....
N° de téléphone : .....

Je posséde une

❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....

Département : ❑❑ ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZAI

● Â VDS Val d'Isere SNIN 280ff Road Runner SNIN 100ff Mario Paint SNIN 280ff demander Luc après 19H30 au 45952037.
Â ach jx. SNin de 100 à 150 F. : DBZ I, Sim City ou Aladin... Tél:16/58-56-28-88
● Vds. SNin + 2 man dont une autofire + Mario All Stsar + Supersocope + 6 jx. : 1 200 F. TBE Tél à partir de 18h00. Tél:1/49-78-32-84
● Vds ou éch sur SNin : SMario Kart : 300 F. à déb. Demander Florent après 18h30.
Tél:16/71-61-35-70
● Urgent Vds Sim City : 250 F. Ach. Winter Olympics : 300 F. ou éch . Demander Damien. Tél:16/74-56-55-47
● Ech jx. SNin (Probotector, Smash, TV, Desert Strike) contre Mario Kart, autres...
Tél:60-04-59-91
● Vds ou éch. Nes + 5 jx. : 750 F. ou éch contre SNes ou MD + 1 jx. Demander vivien après 17h30. Tél:16/54-38-04-58
● Vds SNes + 2 man + Mortal Kombat + Mario all Star + Mario IV + Final F2 + adap. : 1 100 F. Tél:16/35-73-60-85
● Ach ou éch tous les DDragon sur ttes les machines. Prix à débattre. Demander Damien après 17h30. Tél:16/99-60-39-96
Â Responsables de CLUBS et d'ASSOCIATIONS de jeux vidéo, contactez-moi pour échanges de jeux, contacts sympas et organisations de tournois sur toute la france ! Fabrice Florentin, 3 avenue de Montrouge, 75014 Paris.
● Cher. SNes + 1 jeu ou éch. contre Nes avec 5 jx. Tél:16/41-65-04-33
Â VDS Flashback SNIN avec boite. 200F ! sur Paris. Tel : 45-41-17-31
● vds jeu Nin. Gauntlet II. Prix : 150 F.
Tél:16/48-71-52-56

● Vds GBoy + 6 jx. + cable + écouteurs + loupe + bte de rgt. ou éch. contre SNin + 2 man + jx. Tél. le soir. Prix à débattre. Tél:1/30-25-15-78
● Vds 6 jx. Nes à 75 F. l'un ou éch contre jeu MD (Fr) Rambo III ou C. USA ou Pitfighter.
Tél:1/69-24-40-17
● Ech 8 jx. GBou : Dr Franken, Megaman III, Astérix, Batman, DDragon, Metroid II contre Zelda, Populous, gargoule's Quest, Batman...
Tél:16/98-78-45-68
● Vds Nintendo + 2 man + pisto. + 4 jx. Prix : 500 F. Demander J.-Marc après 17h30.
Tél:16/87-01-35-15
● Vds Street Fighter II sur SNin : 290 F. Tél. après 17h00 ou le WE. Tél:16/99-60-35-36
● Vds MD + 3 jx. (zsonic Tazmania ... Le tout : 900 F. ou jeux séparément entre 180 F. et 220 F. Tél. après 17h00. Tél:16/75-46-87-04
● Ech. Blaste Master contre Prince of Persia ou Sensible Soccer ou Zelda sur Nes. Demander J.-François. Tél:16/22-31-67-29
● Vds jx. sur GB, Nes ou SNin. Tél. après 19h00 le : lundi, mardi, jeudi, vendredi uniquement. Tél:16/77-60-51-95
● Vds K7 50 jx. GBoy ou 20 jx. GGear. Prix à déb. Tél:1/69-39-56-96
● Vds astérix : 300 F. ou éch. contre Mortal Kombat (SNin) Tél:16/87-05-41-65
● Vds ou éch. SNin jx. : Ranma 1/2 : 250 F. Contacter Mathieu. Tél:16/31-73-38-91
● Vds jx. SNes : SF II, FZéro : 99 F. ou éch. contre autre jeu. Tél. entre 18h00 et 20h00. Tél:1/77-60-10-63
● Ech jx. Un Scadron contr Rod Runners, Zelda III. Faire proposition. Tél:16/42-54-05-39
● ech jx. GBoy : Hook, Jurassic Park, Turtles I Super RC Proam et Tennis contre Lemmings ou autres... Demander Samuel.
Tél:16/41-39-46-71
● Ech jx. SNes contre Megadrive Deserts Strike, ect...
Tél:16/28-48-62-66
● Vds sur MS Sonic, Alex Kidd + console + 2 man. Prix : 350 F. Demander Yannick. Tél. après 18h00.
Tél:16/46-05-80-53
● Vds jx SNin Bubsy : 390 F. et Nin : Scope 6 : 350 F. Demander Jérémy après 17h00.
Tél:16/86-45-48-62
● Ech jx. GB. : Top Gun, Mickey Mouse, Spanky's, quest, Dragon's Lair... contre autres jx. Contacter Mathieu après 18h00. Tél:16/74-95-56-26
● Vds jx. SNin : Dragon BallZ, SFII et adapt. : 500 F. le tout Demander Bernard après 17h00.
Tél:1/38-86-98-79
● Vds jx. SNin : Stars Wars, Prince of Persia, Street Fighter II, Desert Strike : 250 F. jà 300 F. + man. Tél:16/98-46-13-76
● Vds MSystème 2 avec 12 jx. et 1 dans la console : 2 500 F. Tél. après 19h30 et demander Franck. Tél:16/32-45-37-28
● Vds Mega CD + 4 jx. Prix : 2 300 F.
Tél:1/38-62-06-31
● Ach. GBoy bon état 1 ou 2 jx. contacter Grégory après 18h00. Tél:1/46-68-14-80
● Vds sur SNin. : Mortal Kombat : 200 F. Urgent Contacter Benjamin après 17h00.
Tél:1/39-92-49-29

● Vds ou éch. SBomberman française : 300 F. ou éch. ctre. NBA Jam. Demander Yves.
Tél:16/99-97-79-63
● Ech Robocop I contre Simpson's, Double Dragon Lolo II... Demander Anthony.
Tél:16/35-47-29-13
● Vds 6 jx. GBoy : Batman, Gool ... appeler Yan à partir de 19h30. Tél:1/39-51-44-35
● Vds GGear + 3 jx. dont Jurassik Park état neuf. Le tout : 600 F. Tél:16/61-09-44-84
● Vds Master Systèm 2 + 4 jx. Prix mini : 400 F. ou 350 F. Contacter Nicolas. Tél:16/27-48-16-55
● Ech SF2 Turbo contre Axelay ou vds SF2 Turbo : 300 F. tél. entre 18h00 et 20h30.
Tél:16/56-45-25-55
● Vds 2 jx. SNin : Super Star Wars, tiny Toon 2 : 400 F. les deux. Tél:16/33-52-12-64
● Vds Nes + 2 man. + 12 jx. dont : zelda, Mario 1-2, Tortues, California, Games Bubbles etc...
Tél:1/48-55-82-51

MONDE 2-1 :R-R-R-R B-R-R-R
R-R-R-R B-R-R-R
MONDE 3-1 : R-R-R-H B-R-R-R
R-R-R-R C-R-R-R
MONDE 4-1 : R-R-R-B B-B-B-R
R-B-R-H R-R-R-R
MONDE 5-1 : R-R-R-R B-R-R-R
R-R-R-H B-H-R-R
MONDE 6-1 : R-R-R-R B-B-R-R
R-B-R-H B-H-R-R
MONDE 7-1 : R-R-R-B B-C-R-R
R-C-R-B R-H-R-R
MONDE 8-1 : R-R-R-R B-B-R-R
R-B-R-B B-B-R-R
MONDE 9-1 : R-R-R-H B-B-R-R
R-B-R-B C-B-R-R
MONDE A-1 : R-R-R-C B-C-R-R
R-C-R-C H-B-R-R
MONDE B-1 : R-R-R-H B-R-R-R
R-R-R-C C-C-R-R
MONDE B-3 : R-R-R-B B-H-R-R
R-H-R-R R-C-H-R
DRACULA : R-R-R-B B-B-R-R R-
B-R-R R-C-H-R

JETER DANS LA CHUTE D'EAU POUR RECUPERER UN BALLON.
RAMASSE LA MARGUERITE QUI SE TROUVE SUR LE CÔTÉ GAUCHE DU PETIT LAC. SI TU REMPLIS TON FLACON AVEC L'EAU DU PETIT LAC ET QUE TU LA BOIS, TU DEVIENS INVINCIBLE PENDANT QUELQUES TEMPS.
VA EN HAUT À GAUCHE, PASSE LE PONT AVEC LES RAILS POUR RÉCUPÉRER UN COEUR, PUIS RENTRE DANS LA MINE.
VA VERS LE HAUT, MONTE L'ÉCHELLE ET CONTINUE VERS LE HAUT JUSQU'À UNE ÉCHELLE CASSÉE. UTILISE LE BALLON POUR POUVOIR MONTER ET AINSI RÉCUPÉRER LE RUBIS ROUGE.
VA LE JETER DANS LA CHUTE D'EAU POUR OBTENIR UN BÂTON QUI TE PERMET DE FAIRE DES BULLES. RETOURNE À L'ENDROIT OU TU AS TUÉ LE DERNIER ARBRE ET PASSE VERS LA DROITE EN UTILISANT LE BÂTON POUR ÉLIMINER LES PETITS GNOMES. PRENDS LE BOCAL CONTENANT LA FÉE

FIGHTING SPIRIT Super Nintendo

JOUEZ AVEC LES BOSS :
Jouer aves les boss dans fighting Spirit sur Super Nintendo, c'est possible. Rien de plus simple. Il suffit de vous positionner sur l'écran où vous choisissez votre mode «Story-CPU 1p Vs 2p». Là, faites : trois fois gauche, trois fois Droite et sept fois Gauche. Appuyez sur Start et vous entendrez le bruit d'une explosion.
Si vous voulez incarner les boss à deux en même temps, faites Reset après avoir fait le premier code. Choisissez le mode 2 joueurs et, sur l'écran de sélection de vos joueurs, faites : trois fois Droite, trois fois Gauche et sept fois Droite. Appuyez alors sur Start et le deuxième joueur pourra lui aussi incarner un Boss.
AUGMENTEZ VOTRE

Remplis le flacon dans la chute d'eau. A chaque fois que tu boiras l'eau tu récupéreras des points de vie.
Dirige-toi vers les plantes carnivores et utilise le sac de poudre pour les neutraliser.
Va vers la droite jusqu'à la petite rivière. Contourne-la et récupère la jonquille. Va récupérer le coeur qui se trouve en bas à droite puis va vers la gauche pour rencontrer le 1er Boss.
Pour le battre, utilise le sac de poudre pour le figer et tir dans sa gueule.
1er Code:
RBBYYBBB
YBBLBBBB
Descends en suivant la berge pour trouver une lanterne. Traverse la rivière en utilisant le tronc d'arbre et va parler à la fée. Tue l'arbre qui se trouve en bas à droite et récupère le rubis. Va le

AMERICAN GLADIATORS Nintendo

MOTS DE PASSE :
Niveau 2 : A, B, A, A, A, B, B.
Niveau 3 : A, B, A, B, A, A, A.
Niveau 4 : A, B, A, B, B, B, B.

BAD DUDES Nintendo

POUR AVOIR 64 VIES :
Lors de l'écran de présentation, pressez les boutons B, A, BAS, HAUT, BAS, HAUT sur le 2ème paddle et pressez START sur le 1er.

BATMAN : RETURN OF THE JOCKER Nintendo

TOUS LES CODES :
1-2 : MDRR
2-1 : NMLL
2-2 : NWKL
3-1 : LGZQ
3-2 : GPTW

4-1 : GNXF
4-2 : KHCN
5-1 : QGVN
5-2 : WBTZ
6-1 : FFHG
6-2 : CKQG
7-1 : GPZT

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU Nintendo

SELECT ROUND :
Appuyez simultanément sur les deux manettes sur : HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A et START.
POUR AVOIR 99 VIES :
Effectuez tout d'abord la manipulation du Select Round puis appuyez sur les boutons A et B sur le 1er paddle et, simultanément, sur B sur le 2ème paddle.

PRINCE OF PERSIA Super Nintendo

Errare humanum est... Voici les BONS codes de Prince of Persia :
Niveau 2 : CB16W2X
Niveau 3 : 36W+0XB
Niveau 4 : 9ZW1LV2
Niveau 5 : LNCNRZB
Niveau 6 : VJVJT59
Niveau 7 : B89135R
Niveau 8 : MX26W39
Niveau 9 : 37YVRKR
Niveau 10 : VQY2LRL
Niveau 11 : 367!32!
Niveau 12 : 9H1HD4Z
Niveau 13 : GLSV3LL
Niveau 14 : 4WMCTZ5
Niveau 15 : YMU2DS!
Niveau 16 : ICUP3HL
Niveau 17 : QLW55FD
Niveau 18 : 4+R7V1D
Niveau 19 : 6FQB22+
Niveau 20 : HM7RCJ5
P.S.: Merci à Emeric Hebert de

ADVENTURE OF LOLO Super Nintendo

LES CODES :
Niveau 1-5 : BHBP
Niveau 2-1 : BJBH
Niveau 2-5 : BPBH
Niveau 3-1 : BQBG
Niveau 3-5 : BYZZ
Niveau 4-1 : BZZY
Niveau 4-5 : CGZO
Niveau 5-1 : CHZP
Niveau 5-5 : CMZJ
Niveau 6-1 : CPZH
Niveau 6-5 : CVZB
Niveau 7-1 : CYZZ
Niveau 7-5 : DDYR
Niveau 8-1 : DGYQ
Niveau 8-5 : DLYK
Niveau 9-1 : DHYJ
Niveau 9-5 : DTYC
Niveau 10-1 : DVYB
Niveau 10-5 : GCVT

nous avoir signalé cette erreur.

STREET FIGHTER II TURBO

LES TECHNIQUES ULTIMES

Hello, nous sommes de retour, avec bien entendu, les tant attendues Techniques Ultimes de Dhalsim. Il n'a aucun enchaînement, aucune technique pensez-vous ? Et bien détrompez-vous, Dhalsim possède de nombreux secrets que nous vous révélons aujourd'hui. En utilisant nos techniques, vous deviendrez invincible...

PRELIMAIRES

Même si Dhalsim est l'un des personnages les moins choisis parmi les douze proposés, il est sans nul doute celui qui possède le plus de coups d'attaque. Pour mettre à bout de nerfs n'importe quel adversaire, servez-vous des grands et moyens coups. Par exemple, si l'opposant vous saute dessus, usez le pied moyen pour le stopper. Contre ceux qui emploient un peu trop leurs projectiles, utilisez les glissades (elles passent en dessous). Sachez ensuite que de tous les combattants, Dhalsim est celui qui choppe le plus loin (très utile pour les coups de crasse). Il peut aussi disparaître et réapparaître en une fraction de seconde grâce à sa nouvelle attaque spéciale, le Yoga Teleport. A longue distance et à terre, les grands poings de Dhalsim traumatisent les feinteurs. Enfin, Dhalsim effectue désormais sa vrille à n'importe quelle hauteur et possède un coup de tête destructeur.

LA TELEPORTATION ULTIME : quand vous mettez l'opposant à terre, lancez immédiatement un Yoga Fire lent (1). Utilisez alors le Yoga Teleport pour réapparaître à côté de lui (2). Si la manœuvre est effectuée correctement, vous devez le saisir sans problème ou encore, réaliser un enchaînement à base de coups de têtes (3).

COUP DE CRASSE : faites tout d'abord un Yoga Flamme (A), puis une petite glissade (B). Choppez alors l'opposant (C). Utilisée à bonne distance, cette technique est imparable (vu que vous choppez plus loin que tous les autres combattants !).

ENCHAINEMENT : frappez dans le dos de votre adversaire avec la vrille (1). Donnez alors un pied moyen baissé (2) puis un second (3)

ÇA MET KO : utilisez la vrille pour frapper l'opposant au niveau des jambes (A). Servez-vous ensuite du coup de tête, il touche deux fois (B et C) !

QUELQUES TECHNIQUES DE COMBAT : voici quelques techniques, utiles pour terroriser l'opposant. Quand Guile envoie un Sonic Boom, frappez avec le gros pied pour un double choc (1). Si Zangief et Balrog vous saute dessus à moyenne distance, donnez un simple petit coup de poing (2). Contre Sagat, utilisez un maximum le poing moyen baissé. Il ne peut vous soulever avec son Tiger Uppercut (3). Enfin, contre les sauteurs fous, contre-sautez en arrière avec le gros pied (4), ou avec le gros poing. Personnellement, je préfère le gros pied, mais bon... chacun ses goûts.

Au fait, si vous souhaitez d'autres techniques de combats sur Dhalsim, téléphonez au journal et demandez David Taborda ou Lionel Vilner, Alias les Street Fighter de l'apocalypse. Tous les jours, ils cherchent de nouvelles techniques pour progresser et pour mieux terroriser l'adversaire (il se prépare en vue d'un futur tournoi...). Voilà, le message est lancé, il n'attendent plus que vos appels, nombreux si possibles !

LES VRILLES

Depuis le début de ce nouveau tournoi Street Fighter, Dhalsim peut effectuer ses vrilles à n'importe quelle hauteur. Pour cela, sautez sur place ou vers l'avant et mettez la manette vers le bas. Si vous appuyez sur les boutons de poings ou pieds, vous verrez Dhalsim foncer de deux manières. La vrille avec pied sert à hauteur basse (1), la vrille avec poing à de grandes hauteurs (2). En utilisant cette arme dans les moments les plus critiques, vous êtes certain de remporter d'éclatantes victoires !

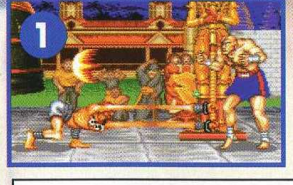
DHALSIM CRACHE DU FEU

Le Yoga Fire est très utile pour rivaliser avec des lanceurs de boules tels que Ryu et Sagat. Il est aussi utile pour les coup de crasse (1) ! Le Yoga Flame ne sert que pour feinter ou coincer l'opposant. Par exemple, on voit Ryu qui tente de placer son hélico et qui se fait ramasser par le Yoga Flame (2).

LES GRANDS POINGS

Faites très attention quand vous utilisez vos grands poings de loin, car vous êtes très vulnérable (au moment où ils reviennent). Utilisez-les donc intelligemment. Par exemple, démolissez Sagat, quand il utilise ses Tiger hauts (1). C'est imparable et terriblement efficace.

Si vous employez les grands poings de près, vous donnez un double coup de tête destructeur. Il met facilement dans le K.O (2) et vous permet alors de réaliser un enchaînement de mort.



Les techniques et enchaînements que nous vous révélons présentent beaucoup, que dis-je, un maximum de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les doublés et triplés quand l'adversaire se protège : cela représente un véritable matraquage psycho-physique (NDLR : David, t'as pas les chevilles qui enflent un petit peu ?).

Savez-vous au passage, que Dhalsim se nourrit de résine et de feuilles dans l'espoir de se faire momifier après sa mort. Son proverbe de prédilection : «Je me prends des mandales si maman à la dalle». Méditez bien sur ce proverbe et ne cessez pas de vous entraîner, dans l'espoir Ultime de rencontrer un jour vos serviteurs que sont les humbles rédacteurs de Banzzai. Retrouvez-nous le mois prochain pour les Techniques Ultimes de Balrog, un personnage plein de secrets.....

David Taborda et Lionel Vilner, les Street Fighters de l'apocalypse...

Disney SOFTWARE

présente le jeu vidéo créé par Virgin

Le Livre de la Jungle

Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney!
Un jeu complètement "jungle"

DISPONIBLE SUR :

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3615
VIRGIN GAMES

trucs, astuces, infos & cadeaux
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX
SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F par minute)

Disponible bientôt sur:

Nintendo

NES
GAME BOY

Nintendo™, Game Boy™ & NES™ are trademarks of Nintendo Ltd.
The Jungle Book™ © Disney
℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
233 Rue de la croix Nivert - 75015 PARIS - Tél: (161) 53 68 10 10